LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

39

Maggio 1995 - Lire 5.500

DAYTONA USA

ARRIVA LA CONVERSIONE PIÙ ATTESA!

Intervista a

MR. MIYAMOTO

IL PAPÀ
DI MARIO
E IL FUTURO
DELL'ULTRA 64

SUPER TURRICAN 2

LO SNES RILANCIA
E CONTINUA A STUPIRE

QUINTO INSERTO

GAME POWER help

EARTWORM JIM
MEGAMAN X2
SONIC
&KNUCKLES
5

TEKKEN

LA PLAYSTATION SFIDA
VIRTUA FIGHTER 2

MORTAL KOMBAT 2 • MYST • IMMERCENARY • MIGHT & MAGIC 3 • MEGAMAN 7 • HAGANE • STREET RACER • ROAD RASH 3 • BC RACER • MEGA SWIV • STREET HOP • FRONT MISSION • BRANDISH • RISE OF THE PHOENIX • CANNON FODDER • ZOOL 2 • SYNDICATE • VAL D'ISERE SKIING • CAPTAIN COMMANDO • SD BATTLE PINBALL • TOUGHMAN CONTEST • DEADALUS • COACH K COLLEGE BASKETBALL •KING'S FIELD

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

THE TOP GAMES

L. 129.000 — L. 99.000 — L. 119.000 — L. 119.000 — L. 109.000 — L. 89.000 — L. 109.000 — L. 159.000 — L. 109.000 — L. 129.000 — L. 129.000 — L. 99.000 — L. 149.000 — L. 129.000 — L. 149.000 — L. 99.000

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SEGA MEGA DRIVE

AEROBIZ	129.900	(U)
AGASSI TENNIS	39.000	(E)
ALIEN STORM	49.000	(E)
ANIMANIACS	99.000	(E)
ART OF FIGHTING	99.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.900	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59.000	(E)
BATTLE SHIP	107.000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119.000	(E)
BATTLETOADS	64.000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)
BEAST BALL	TEL.	
BEAST II	TEL.	
BEAVIS & BUTT HEAD	119.000	(U)
BLADES OF VENGEANCE	42.000	(E)
BLOODSHOT	99.000	(E)
BONANZA BROSS	45.000	(E)
BONKERS	99.000	(E)
BOOGERMAN	99.000	(E)
BRETT HULL HOCKEY 95	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119.000	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.000	(U)
BUSY TOWN	109.000	(U)
CANNON FODDER	119.000	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	119.000	(U)
CHAOS ENGINE	129.000	(E)
CHUCK ROCK II	79.000	(E)
CLAY FIGHTER	119.000	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.000	(U)
COLUMNS 3	49.000	(J)
COMBAT CARS	79.900	(E)
CONTRA HARD CORPS	119.900	(U)
COOL SPOT	66.000	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	52.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)
CRYSTAL PONY TALES	99.900	(U)
DAFFY DUCK	119.000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	29.000	(E)
DESERT DEMOLITION	109.000	(U)
DICK VITALE BASEBALL	139.900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	79.900	(E)
DJ BOY	39.000	(E)
DOUBLE DRAGON 3	79.000	(U)
DOUBLE HEADER	52.000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)

DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	119.000	(E)
EARTH WORM JIM	139.000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	119.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	129.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	129.000	(U)
ESWAT	52.000	(E)
FATAL FURY	59.900	(E)
FATAL FURY 2	49.900	(J)
FATAL LABYRINTH	49.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
FLINK	99.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	129.000	(E)
GLOBAL GLADIATORS	49.000	(E)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	139.000	(U)
GREENDOG	49.000	(E)
GYNOUG	49.000	(E)
HARDBALL 94	45.000	(E)
HURRICANES	119.000	(E)
I PUFFI	99.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	79.900	(J)
INTERNATIONAL RUGBY	56.000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	69.900	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.000	(J)
JAMMIT	129.900	(U)
JELLY BOY	99.000	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	85.000	(E)
JOHN MADDEN 95	119.000	(E)
JUNGLE BOOK	119.000	(E)
JURASSIC PARK 2	129.000	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
KICK OFF 3	99.000	(E)
KING OF THE MONSTER 2	140.000	(U)
LAST BATTLE	42.000	(E)
LEMMINGS II	129.000	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119.000	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	87.000	(E)
MANCH.UNITED CHAMPIONSHIP SOCCER	109.000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	89.000	(E)
MAZINGA WARS	55.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	109.000	(E)
MEGA SWIV	99.000	(E)
MEGA TURRICAN	79.000	(E)
MICKEY MANIA	69.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.000	(E)
MIGHTY MAX	115.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	69.900	(J)
MR NUTZ	129.900	(E)

MUTANT LEAGUE FOOTBALL	39.900	(E)
NBA ACTION 94	125.000	(U)
NBA JAM	85.000	(J)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	109.000	(E)
NBA LIVE 95	119.000	(E)
NBA SHOWDOWN	79.000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139.000	(E)
NHL HOCKEY 95	119.900	(E)
OPERATION EUROPE	49.000	(U)
PAC ATTACK	99.900	(U)
PAC MAN 2	119.000	(U)
PAGEMASTER	119.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79.000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	119.000	(E)
PHANTASY STAR IV	159.000	(U)
PIRATES OF DARK WATER	109.000	(E)
POWER MONGER	49.000	(E)
POWER RANGERS	109.000	(E)
POWERDRIVE	109.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.900	(E)
PRIZE FIGHTER	TEL.	
PRO STRIKER - SOCCER	85.000	(J)
PROBOTECTOR	119.000	(E)
PSYCHO PINBALL	109.000	(E)
PUYO PUYO 2	TEL.	
RACE DRIVING	67.000	(U)
RADICAL REX	109.000	(E)
RANGER X	79.000	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
REN & STIMPY	59.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	115.000	(E)
RISTAR	109.000	(U)
ROAD RASH 3	129.900	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	79.000	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	TEL.	
RUGBY WORLD CUP 95	119.000	(E)
SAILOR MOON	TEL.	
SAMURAI SHODOWN	136.000	(U)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	129.000	(U)
SECOND SAMURAI	59.000	(E)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	119.000	(U)
SHAQ-FU	129.900	(E)
SHINING FORCE II	129.000	(E)
SILVESTER & TWEETY	119.000	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SLAM MASTER	129.000	(E)
SNAKE RATTLE'N ROLL	59.900	(E)
SNOOKER	TEL.	
SOLEIL (RAGNACENTY)	129.000	(E)
SONIC 2	35.000	(E)
SONIC 3	59.000	(J)
SONIC 4	129.000	(E)
SONIC SPINBALL	79.000	(E)
SPACE HARRIER	44.000	(E)

SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
SPEED WORLD	129.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	69.000	(E)
SPIDERMAN NEW ADVENTURES	139.000	(E)
STAR TREK	119.000	(U)
STARGATE	109.000	(E)
STREET OF RAGE 3	129.000	(E)
SUB TERRANIA	79.000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39.000	(E)
SUPER MONACO GP II	59.000	(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	145.000	(E)
SYNDICATE	119.000	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAZMANIA	49.000	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119.000	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	55.000	(E)
THE LAWNMOVER MAN	59.900	(E)
THE LION KING	119.000	(E)
THE PUNISHER	TEL.	
THE STORY OF THOR	149.000	(E)
THE TICK	119.000	(U)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	105.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	105.000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL 95	129.000	(U)
TOP GEAR 2	125.000	(U)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	149.900	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	109.000	(E)
TRUE LIES	109.000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.000	(E)
URBAN STRIKE	119.900	(E)
VIEW POINT	139.000	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	129.000	(J)
VIRTUAL BART	59.000	(E)
VIRTUAL PINBALL	67.000	(E)
WARLOCK	119.000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75.000	(U)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WOLFCHILD	47.000	(U)
WOLVERINE	99.000	(E)
WONDER BOY 5	49.000	(E)
WONDER BOY 6	TEL.	
WORLD CUP USA 94	49.900	(E)
WORLD HEROES	115.000	(U)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117.000	(U)
WORLD TOURNAMENT SOCCER	59.900	(E)
WWF RAW	109.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	79.000	(U)
X-MAN 2	119.000	(U)
YOGI BEAR	114.000	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

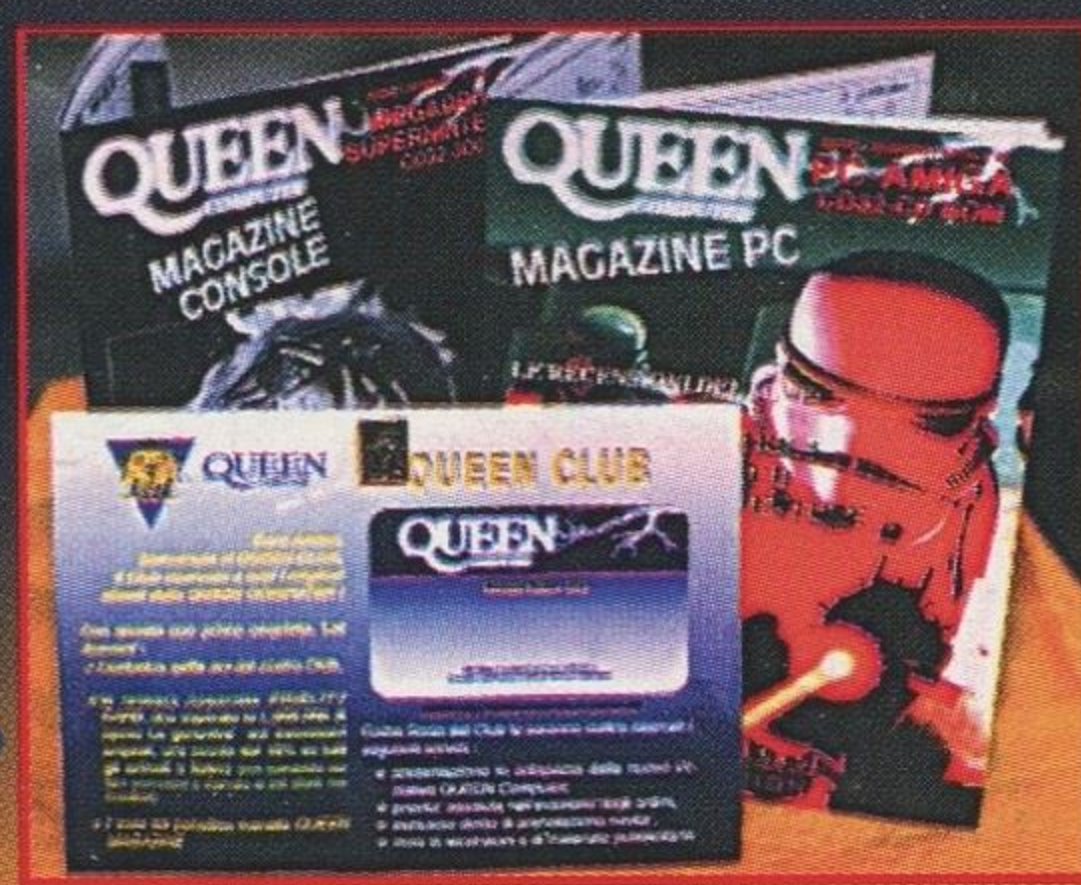
CONSOLE

CONSOLE 3DO PANASONIC SCART + 1 GAME	899.000
CONSOLE 3DO JOYPAD	99.000
CONSOLE 3DO PISTOLA	115.000
CONSOLE GAMEBOY	95.000
CONSOLE GAMEBOY + KIRBY'S DREAMLAND	125.000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	135.000
CONSOLE GAMEGEAR	185.000
CONSOLE JAGUAR	530.006
CONSOLE JAGUAR JOYPAD	55.000
CONSOLE MEGA CD 2 + ROAD AVENGER	399.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD	199.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + AGASSI TENNIS + 2 JOYPAD	219.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + DAVIS CUP + 2 JOYPAD	219.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + HARDBALL '94 + 2 JOYPAD	225.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + LION KING+ 2 JOYPAD	280.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + SONIC 2 + 2 JOYPAD	219.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + SONIC 3 + 2 JOYPAD	265.000
CONSOLE NEO GEO CD SCART + FATAL FURY	949.000
CONSOLE NEO GEO CD SCART	899.000
CONSOLE SATURN SCART + VIRTUAL FIGHTER	1.035.000
CONSOLE SATURN JOYPAD	105.000
CONSOLE SEGA 32X (EURO)	450.000
CONSOLE SEGA 32X (USA)	299.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION SCART	1.299.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION JOYPAD	115.000
CONSOLE SUPER NES (USA)	225.000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL + STREET FIGTER II TURBO	225.000
JOYPAD MEGADRIVE PRO-4 6 TASTI	25.000
JOYPAD SUPERNINTENDO SPEEDPAD 6 TASTI	39.000

Dai, cosa aspetti ?
Vieni a far parte del QUEEN CLUB !

Con un acquisto riceverai la spilla oro del Club, il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare fino al 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN MAGAZINE CONSOLE — QUEEN MAGAZINE PC — QUEEN CLUB

QUEEN CLUB, FATTI E NON PAROLE !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli
anche per GameGear-32X-Saturn
GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo	
ADDAMS FAMILY 3	139000	(U)
AERO THE ACROBAT 2	135000	(U)
AGASSI TENNIS	99000	(U)
AIR STRIKE PATROL	129000	(U)
AMAZING TENNIS	65000	(U)
ANIMANIACS	129000	(E)
ART OF FIGHTING	97000	(U)
BALLZ 3D	125000	(U)
BASS TOURNAMENT CHAMPION	139000	(U)
BATMAN & ROBIN	149000	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89000	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129000	(E)
BIOMETAL	129000	(E)
BLACK HAWK	95000	(E)
BLACKTORNE	125000	(U)
BONKERS	149000	(U)
BRAINLORD	149000	(U)
BRANDISH	149000	(U)
BREATH OF FIRE	139000	(U)
BRETT HULL HOCKEY 95	119000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	129000	(E)
BUBSY 2	129000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	119000	(E)
CANNON FODDER	129000	(E)
CANNONDALE CUP	129900	(U)
CARRIER ACES	129900	(E)
CHAMPION WRESTLING NATSUME WRESTLIN	99900	(U)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	93000	(U)
CHAOS ENGINE	149000	(E)
CHAVEZ BOXING 2	119000	(U)
CHOPLIFTER 3	99000	(E)
CLAY FIGHTER 2	139000	(E)
CLAYMATES	129000	(E)
CLIFFHANGER	65000	(E)
CYBERNATOR	75000	(E)
DAFFY DUCK	69000	(E)
DEMON BLAZON	TEL.	
DEMON'S CREST	149000	(U)
DINO DINI'S SOCCER	99000	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	159900	(E)
DRAGON	139900	(E)
DRAGON BALL Z 3D	129000	(J)
DRAGON WIEW	139000	(U)
EARTH WORM JIM	129000	(E)
EEK THE CAT	109000	(U)
FATAL FURY 2	149000	(U)
FATAL FURY SPECIAL	149000	(J)
FIEVEL GOES WEST	129900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	119000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149000	(U)
FINAL FANTASY 3	159000	(U)
FIRE STRIKE	119000	(U)
FLINSTONES THE MOVIE	129900	(E)
FLYING DRAGON	189000	(J)
FRANKENSTEIN	129000	(U)
FULL THROTTLE - ALL AMERICAN RACING	129000	(U)
G-GUNDAM	TEL.	
GANBARE GOEMON 3	TEL.	
GHOUL PATROL	125000	(U)
GOOFY TROOPS	139000	(E)
GP1 PART 2	139000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	149900	(U)
HAGANE	99900	(J)
HAMMERLOCK WRESTLING	129000	(U)
HEBEREKES POPOON	119000	(E)
HURRICANES	129000	(E)
I PUFFI	99900	(E)
IGNITION FACTOR	129000	(U)
ILLUSION OF GAIA	145000	(U)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	129000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	59000	(E)
ITCHY & SCRATCHY	129000	(E)
JELLY BOY	109000	(E)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	69000	(U)
JOHN MADDEN 95	139900	(E)
JORDAN ADVENTURE	139000	(E)
JUNGLE BOOK	129000	(E)
JUNGLE STRIKE	119000	(E)
JURASSIC PARK 2	144000	(E)
KING OF DRAGONS	139000	(U)
KING OF THE MONSTER 2	135000	(U)
KIRBY'S AVALANCHE	109000	(U)
KIRBY'S DREAM COURSE	109000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139000	(U)
LEMMINGS II	119000	(E)
LETHAL WEAPON	59000	(E)
LORD OF DARKNESS	139000	(U)
LORD OF THE RINGS	119000	(E)
MANCH.UNITED CHAMPIONSHIP SOCCER	119000	(E)
MEGA MAN SOCCER	137000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	125000	(E)
MEGA MAN X PART 2	129000	(U)
METAL MORPH	138000	(U)
MICHAEL JORDAN BASKET	129000	(E)
MICHAEL JORDAN, CHAOS IN THE WIND C	TEL.	
MICKEY MANIA	69900	(E)
MICROMACHINES	89900	(E)
MIGHT AND MAGIC 3	135000	(U)
MIGHTY MAX	129000	(E)
MORTAL KOMBAT	59000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	139000	(E)
MUSCLE BOMBER	TEL.	
MYSTIC QUEST LEGEND	79000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	129000	(E)
NBA LIVE 95	129000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	159000	(E)
NHL HOCKEY 95	129000	(E)
NICKELEON GUTS	129000	(U)
NIGEL MANSELL RACING	129000	(E)
NO ESCAPE	129000	(E)
OBITUS	139000	(U)
OPERATION EUROPE	TEL.	
OPERATION STARFISH	129900	(E)
PAC ATTACK	59000	(E)
PAC ATTACK+STARWING	100000	(E)
PAC IN TIME	129000	(U)
PAC MAN 2	125000	(U)
PAGEMASTER	129900	(E)
PARODIUS 2	TEL.	
PERFECT ELEVEN	129900	(E)
PGA TOUR GOLF	129000	(U)
PINBALL FANTASY	109000	(E)
PITFALL	69900	(E)
PLAYER MANAGER	67000	(E)
POCKY & ROCKY 2	129900	(E)
POP'N TWINBEE 2	135000	(E)
POWER INSTINCT	129000	(U)
POWER RANGERS	149000	(E)
POWER SLIDE	TEL.	
POWERDRIVE	119000	(E)
PRIME GOAL SOCCER	149000	(J)
RADICAL REX	124000	(U)
RAGE IN THE CAGE	TEL.	
RANMA 1/2 PART 3	89000	(J)
RAPJAM	119000	(U)
RETURN OF THE JEDI	129900	(E)
REX RONAN	119000	(U)
RISE OF THE ROBOTS	139900	(E)
ROBOTRECK	135000	(U)
ROCKMAN SOCCER	TEL.	
RUNES OF VIRTUE 2	149000	(U)
SAMURAI SHODOWN	145000	(U)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	149000	(E)
SEA QUEST DSV	129000	(E)
SECRET OF MANA	119000	(E)
SHAQ-FU	149000	(E)
SHIEN'S REVENGE	129000	(U)
SIDE POCKET -BILIARDO-	119000	(E)
SMASH TENNIS	79000	(E)
SOCCER SHOTOUT	139000	(U)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	139000	(E)
SPEED WORLD	135000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	89000	(E)
SPIDERMAN NEW ADVENTURES	149000	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY	119000	(U)
STAR TREK NEXT GENERATION	149000	(U)
STONE PROTECTORS	139000	(U)
STREET FIGHTER 2	89000	(E)
STREET HOCKEY 95	139000	(U)
STREET RACER	129000	(E)
STRIKE GUNNER	59000	(E)
STUNT RACE FX	139000	(E)
SUPER ALESTE	89000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	49000	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	119000	(E)
SUPER BRAWL	119000	(U)
SUPER CHINESE FIGHTING	TEL.	
SUPER DROPZONE	119000	(E)
SUPER FINAL MATCH TENNIS	TEL.	
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	TEL.	
SUPER MARIO ALL STARS	129000	(E)
SUPER MARIO KART	79000	(E)
SUPER METROID	115000	(E)
SUPER MORPH	119000	(E)
SUPER PANG	59000	(E)
SUPER PINBALL	109000	(E)
SUPER PUNCH OUT	129000	(E)
SUPER RUGBY	TEL.	
SUPER SOLITAIR	59900	(U)
SUPER STREET FIGHTER 2	149000	(E)
SUPER TENNIS	75000	(E)
SUPER TURRICAN	69000	(E)
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN)	119000	(E)
SYNDICATE	119000	(E)
TETRIS & DR MARIO	109000	(E)
THE 7TH SAGA	139000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129900	(E)
THE LION KING	145000	(E)
THE TICK	129000	(U)
TINY TOON BUST LOOSE	59000	(U)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	129000	(E)
TOP GEAR 3000	139000	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	129900	(E)
TRUE LIES	139000	(E)
TURN & BURN	49000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	149000	(E)
ULTIMA THE BLACK GATE	129000	(U)
ULTIMA THE FALSE PROPHET	139000	(U)
UNIRACERS	119000	(U)
VORTEX	139000	(U)
WARIO WOODS	109000	(E)
WARLOCK	139000	(E)
WILD SNAKES	109900	(U)
WILDTRAX	TEL.	
WOLFENSTEIN 3D	97000	(U)
WOLVERINE	125000	(E)
WORLD CLASS RUGBY 95	69000	(E)
WORLD CUP STRIKER	89000	(E)
WORLD CUP USA 94	49000	(E)
WORLD HEROES 2	139000	(U)
WWF RAW	139000	(E)
X-CALIBER 2099	29900	(E)
X-MAN	149000	(U)
YOGI BEAR	119000	(E)
ZELDA 3	89000	(E)
ZERO KAMIKAZE	139000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	135000	(E)
ZOOL	67000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

L. 129000 · L. 129000 · L. 149900 · L. 99900 · L. 129000 · L. 129000 · L. 109000 · L. 135000 · L. 129000 · L. 109000 · L. 119000 · L. 139000 · L. 139000 · L. 129900

3DO — NEWS

Titolo	Prezzo
ALONE IN THE DARK	115000
BURNING SOLDIER	125000
CORPSE KILLER	129900
CRIME PATROL	129000
DEMOLITION MAN	139000
DRAGON'S LAIR	119000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	115000
IMMERCENERY	129000
IRON ANGELS	109000
JOHN MADDEN 95	119000
MAD DOG MCCREE 2	129000
MEGARACE	109000
MICROCOSM	129000
MYST	129900
NEED FOR SPEED	119000
PATAANK	99000
PLUMBERS DON'T WEAR TIES	69900
POWER KINGDOM	109000
QUARANTINE	109900
REBEL ASSAULT	119000
RETURN OF FIRE	119000
ROAD RASH	139000
SAMURAI SHODOWN	119000
SEWER SHARK	119000
SHADOW WARS SUCCESSION	129000
SLOPE STYLE	99000
SPACE SHUTTLE	109000
STAR CONTROL 2	125000
STARBLADE	129000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	139000
SUPER WING COMMANDER	119000
SUPREME WARRIOR	119000
THE HORDE	95000
THEME PARK	119000
TWISTED	142000
ULTRAMAN	119000
VIRTUOSO	119000
WAY OF THE WARRIORS	129000
WORLD CUP GOLF	109000

L. 115000 · L. 129000 · L. 129900 · L. 119000 · L. 109900 · L. 99000 · L. 99000 · L. 119000

ORDINARE E FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.) | FAX 011-31.13.555 | POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO | MAILBOX VIDEOTEL 211503732 | QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-31991 | SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GP — I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 28.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Niente Liquidi" Badioli, Serena "Frontale" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "Grande Cuore Rosso" Baratto

LA RED/AZIONE

Andrea "Scarpette Rosse" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Varicocele" Abietti, Tiziano "Elisabetta" Toniutti, Claudio "Carlo" Tradardi

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Max "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Emanuele "Flash" Brendolan, Luca "Keke" Petrillo, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Paolo "Nexus" Colonna, Roberto "Roy" Suma, Davide "Orwell 2000" Soliani, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Antonio "GearLoose" MIcciulli, Paolo "Storehouse" Verri, Carlo "Air" Barone, Giorgio "Triste" Raimondi

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Nestore, Black Power, Han Solo, Jello Biafra, Jovanotti, Zio Eufemio, Acqua, Pandorino, Conte Oleotto, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Ignazio, Massimo.

FUN DIRECTOR

Maria "Se vedemo" Montesano

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Jacopo "Spike" Villa, Stefano "Ogino Knauss" Dalzini, Beom-Jun "90%" Yoo, Roberta "Marzia" Asmeri

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

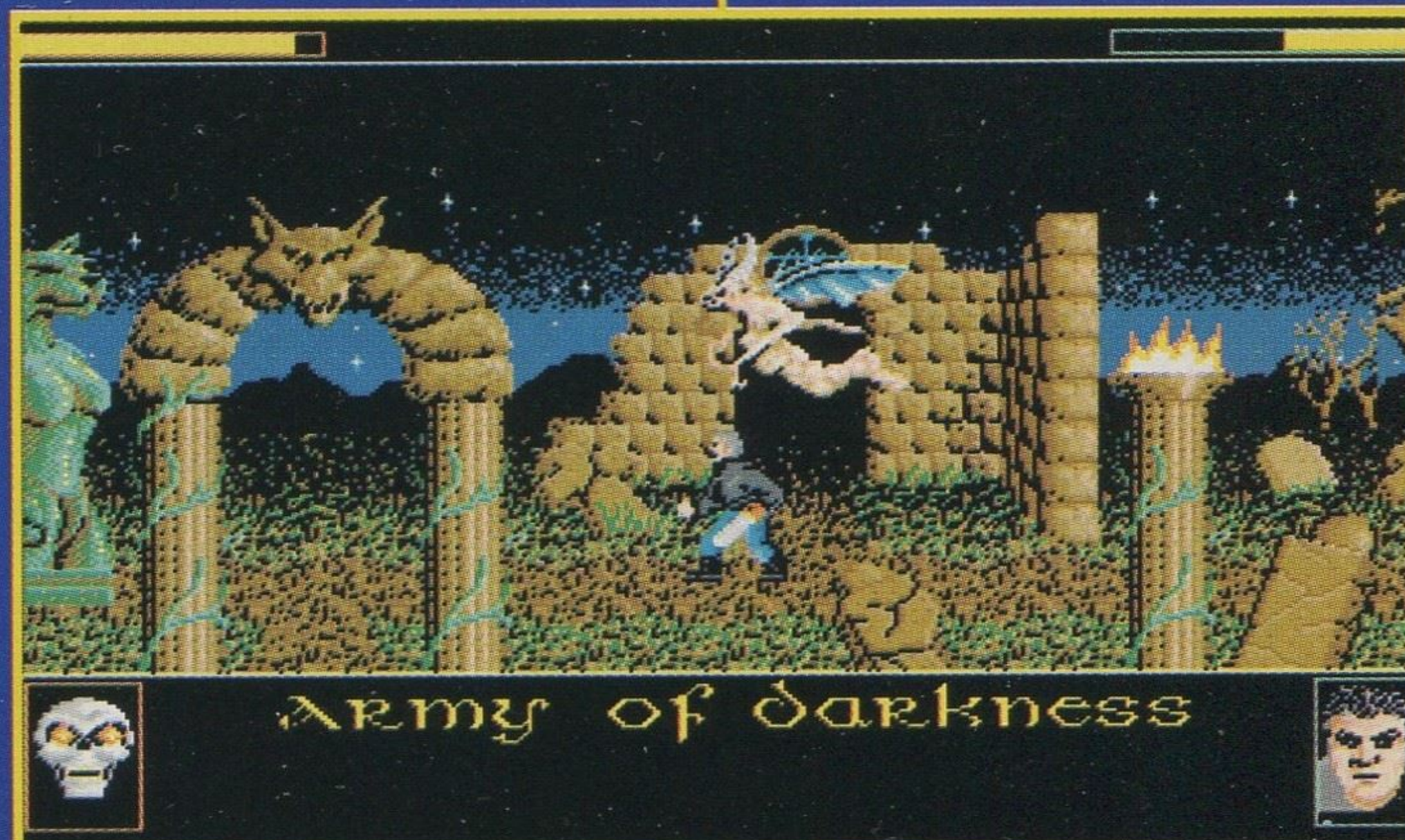
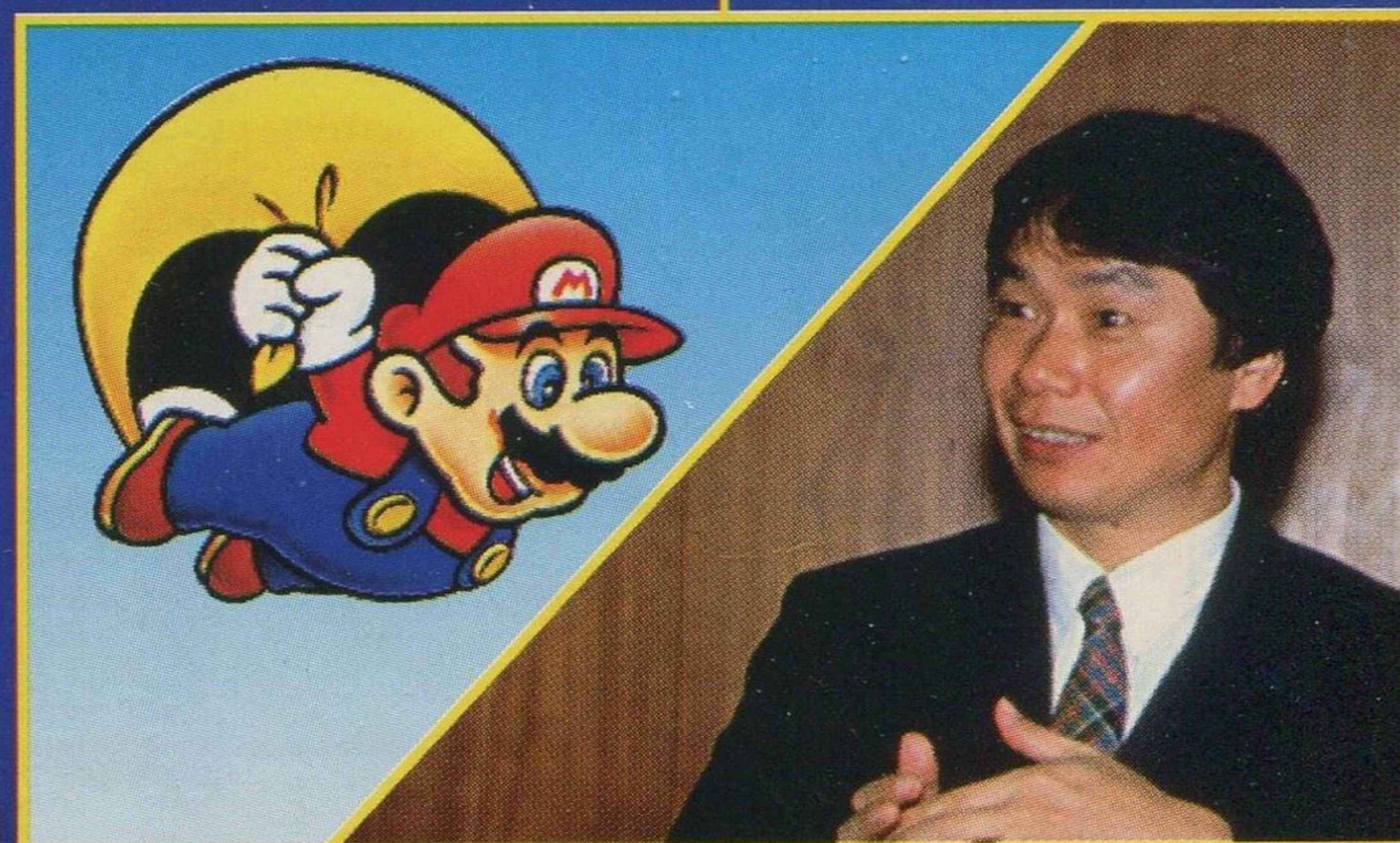
DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: L. 11000 Abbonamento annuale Lire 50.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205; oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

SOMMARIO 39

GAME power

help

SIAMO GIUNTI ALL'ULTIMO CAPITOLO DELLA SOLUZIONE DI SONIC & KNUCKLES, MENTRE CONTINUA IL NOSTRO VIAGGIO NEL MONDO DI EARTHWORM JIM. TROVERETE , INOLTRE, UNA DETTAGLIATA GUIDA PRATICA PER L'USO DI MEGAMAN X 2

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 4
INFERNET O APECAR? CORRETE A SCOPRIRE CHI E IL VERO E UNICO RESPONSABILE DI QUESTO SPAZIO VIRTUAL-INTERATTIVO

ROCKMAN 7

PAG. 84
L'ENNESIMO EPISODIO DELL'INFINITA SAGA DI MEGAMAN

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 10
IN QUEST'ANGOLO OGNUNO OTTERRA' LA RISPOSTA CHE SI MERITA

DAYTONA USA

PAG. 54
LA TANTO ATTESA RISPOSTA DEL SATURN AL CAVALLO DI BATTAGLIA DELLA PLAYSTATION.

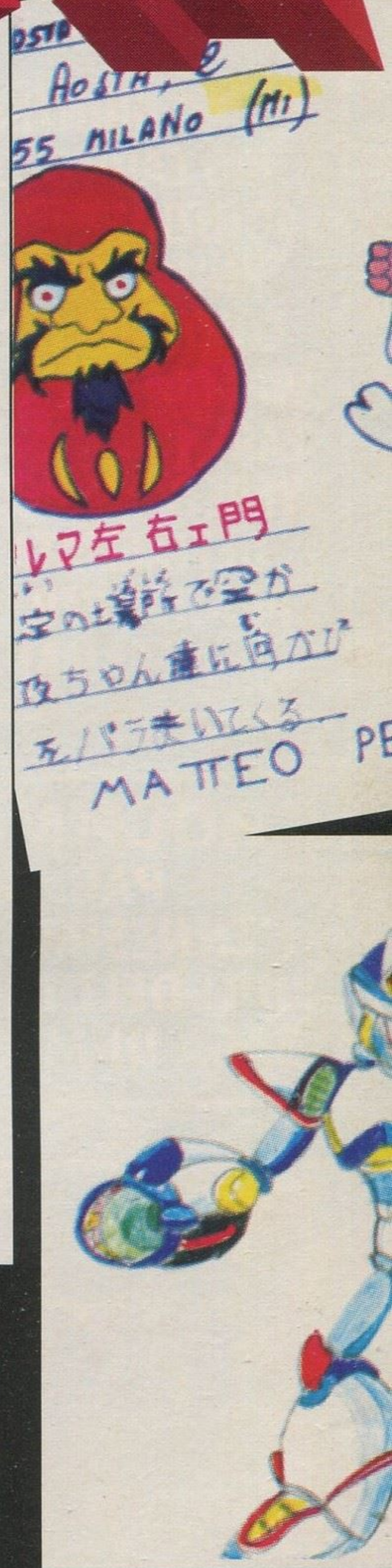
TEKKEN

PAG. 58
SE *TOH SHIN DEN* NON VI E BASTATO BECCATEVI ANCHE QUESTO. VI METTERÀ AL TAPPETO IN UN COLPO SOLO

L'APPOSTA

Pensateci, pensateci. Voi avrete queste righe in mano per la fine di Aprile, e vi dovranno bastare fino alla fine di Maggio. Che, in omaggio alla proprietà transitiva, coincide con l'inizio di Giugno. Ora, a Giugno per definizione fa caldo. Invece grazie ai prodigi della carta stampata, mentre voi soffrite e patite l'afa, io scrivo queste righe piacevolmente avvolto in un plaid scozzese color sfondo di Windows e ci sto anche bene. Ciò avviene grazie alla dinamica teoria dell'"atemporalità delle intro e specialmente quelle della posta", dislocabili a piacere nello spaziotempo. Per l'appunto, questa intro qui è stata scritta il 2 febbraio del 1991 (con relativo freddo cane del caso), e voi la leggete metre le ghiandole sudorifere delle vostre ascelle iniziano a pompare. Il che, tutto considerato, è una fesseria perché avrei potuto anche scriverla tra due anni, ma tanto ormai l'ho salvata, amen. Quando meno ve l'aspettate inizierò a buttare giù quella di Natale, ma non chiedetemi di che anno.

Apecar

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

CI-BA-BAU IS THE KEY

Nel Nome del Megadrive, del Snes e della Playstation... sto accusando strane crisi di rigetto e metamorfosi psicosomatiche. Presa considerazione lacrimale che io esisto e esiste pure *Ridge Racer* come *Toh Shin Den*, ascoltato lo scongiuro del pad, sistemato al meglio quello che è rimasto della mascella frantumata, ripreso forse il controllo sensoriale, dopo ore di applicazione ipnotica al limite fisico, accusi sensi di nausea in texturmap e crisi di rigetto poligonale (anche i monitor mi fanno un po' senso). Vagheggio sulle gioie dei 16 bit e sull'acquisto di cartucce per il "Padre" e il "Figlio" [di cui sopra], benché un anelito avvolge spasmodico e temerario l'attesa che mi divide dal prossimo rapporto videoludico a 32 bit. Con gli occhi rossi, lo sguardo lievemente alienato e un disorientamento di fondo non privo di una vaga sensazione di disorientamento cerebrale e di una conflittualità spirituale circa la triste assenza di spunti d'evoluzione culturale, ho fatto una bella mia oculata cresta sul tempo dedito alle relazioni sociali così come ai bisogni umani fondamentali (eh no! Quello no!) compresi quelli organici. La relazione stretta con la PS-X, incerta tra simbiosi (?) e parassitismo mi induce alla paradossale considerazione di una macabra gravidanza indesiderata. Per lo svezzamento bastano dei CD in polvere? Passerà tutto dopo nove mesi? Ho bisogno di ferie o devo seguire una terapia di disintossicazione? Sono pazzo o sono solo semplici effetti collaterali? Fratelli dal lungo cammino che avete già sofferto, aiutate il povero viandante a ritrovare la strada.

N.B.: ...e mi ritrovo a giocare con *Super Street Fighter II* [MD] con piu' gusto, piu' di prima. Aspetto - fiducioso - diagnosi - Vs. Paziente Nomeinbianco.

Come ti capisco. È triste scavare fosse e costruire tombe con le stesse mani che estrassero la vita e manovrarono il forcipe. Eppure, vile mercificatore e fangoso pigmeo morale, è giusta una cotale punzione nei tuoi confronti se davvero osi ridurre "Quello" a mero bisogno umano fondamentale, non considerando che la vera rivoluzione a 32 bit non verrà con la nascita delle macchine, ma con l'entrata delle stesse nelle case di molti (e non di qualcuno). Chiaro che se fai così poi ti deprimi, ma Muccioli è ancora lontano. Soprattutto perché di spunti di evoluzione ce ne sono parecchi all'orizzonte, io migliorerò la grammatica, il software cambierà dimensione, la realtà virtuale è molto più vicina alle nuove console che ai PC (ancora troppo costosi, se solo per giocare), diffusi a certi livelli per attività ludiche praticamente solo in America e Italia, con l'UK a seguire. Quindi, lascia fare al futuro il futuro, i 16 bit sono ancora vivi (insomma, vivacchiano), altrimenti io dovrei iniziare a preoccuparmi per le bollette. Ma fosse solo quello, ultimamente capita che in redazione ci si deprima in sincronia. Guardiamo le rassegne stampa e ci deprimiamo, spakkano le scatole coi videogiochi violenti e poi scopri dal TG che la vecchia e mai

L'APPOSTA
di GAME POWER
Via Aosta, 2
20155 Milano

GAME POWER RANGERS

Michele Lucarini [AP]

Franco Lai

Matteo Perlini [Arezzo]

Andrea Novati [MI]

Andrea Borio [Asti]

dimostrata moda della caccia all'uomo è ancora sport diffuso, anche in Italia: addirittura quelli ormai stanche delle solite emozioni prenotano vacanze in Bosnia per provare il brivido della guerra e soprattutto poter SPARARE a qualsiasi cosa si muova, possibilmente umana e antropomorfa. Poi i violenti sono quelli che giocano a Mortal Kombat, saranno violenti ma per lo meno non individui così aberranti. L'altro giorno Random e io fissavamo come limite di tempo al massimo un paio d'anni, se l'andazzo delle cose in Italia rimarrà lo stesso, fra due primavere ci daremo altri due mesi di tempo per piallare via gli ultimi scrupoli e col favore del vento partiremo alla volta dell'Australia, magari con relativo codazzo redazionale a carico, o almeno tutti quelli che vogliono morire in un periodo dell'anno diverso dal carnevale. Tra marsupiali e koala tenteremo di allietarvi l'esistenza ogni trenta giorni come al solito, male che vada priveremo le edicole italiane di un sostanziale contributo per il galleggiamento culturale della penisola (che, credo, non significa "isola a forma di pene" in quanto la nostra richiama invariabilmente alla memoria una calzatura) e faremo felici miliardi di aborigeni divertendoci coi loro boomerang. Non stiamo scherzando, eh.

42 ANNI DI SERVIZIO, MICA UNO

Apecar, perché non recensite anche le attrici? Forse perché nessuno ve le fa provare. In effetti è una motivazione plausibile. Comunque, sappiate che io ho voluto colmare questa vostra mancanza recensendo per voi Shanne Doherty, la Brenda di Beverly Hills Titolo: Shannen Doherty; Casa: I suoi genitori; N° Giocatori: illimitato, ma è meglio giocarci da soli (e tu che ne sai, magari con un'amica sua è meglio, NdR); Continua: Password ("Dove eravamo rimasti?"); Livelli di difficoltà: ma insomma, non è mica un videogame; Voto: 95; Giocabilità: metodo di controllo istintivo anche se la prima volta può fare un po' male (non a lei credo, NdR), 10; Grafica: provate a vedere una puntata di Beverly Hills e poi ditemi (ma c'ha il culo basso e i polpaccioni rovagnati, NdR),9; Sfida: è molto giovane (ma abbondantemente sfruttata, NdR), almeno 15 anni di divertimento garantito, 10; Sonoro: anche se non conosce l'italiano ha una bella voce. Inoltre gli effetti mentre grida sono indescrivibili, 9. Commento: se state risparmiando qualche milioncino per comprarvi un paio delle nuove console a 32/64 bit, sappiate che potreste spendere i vostri soldi in modo più appagante e godurioso: comprando un biglietto aereo Roma-Los Angeles. Atterrati in città prendete un taxi e fatevi portare presso l'abitazione di Shannen Doherty. A questo punto aspettate che esca/rientri, dichiaratele il vostro amore esclamando "finish him", ehm, "I love you", dopodiché omaggiatela con una bottiglia di conserva di pomodoro italiana, che vi sarete portati da casa. A questo punto, nel 106% dei casi (Toh Shin Den non sei nessuno) sarete pestati dalle probabili guardie del corpo, o dai suoi amici, o da chi ne fa le veci. MA, nel restante -20% dei casi, vi salterà addosso e vi stringerà tra le... braccia. Se la seconda ipotesi si avvererà, potrete conoscere il divertimento puro, vi sembrerà di avere fra le mani i prossimi 4 episodi di *Mario*, *Sonic*, *Street Fighter*, *Mortal Kombat* e *Fifa Soccer* e giocarli tutti contemporaneamente. Insomma, cosa devo dirvi ancora per convincervi a partire immediatamente per gli States? Shannen Doherty è bellissima, ottima animazione, texture pregiatissimo (sì, a buccia d'arancia, NdR), definizione perfetta. Insomma, non ha difetti apparenti, forse non è lunghissima (160 cm.) ma vi garantisco che la percorrerete sempre con piacere. Quindi se non volete più sbavare davanti al suo poster, andate a sbavare davanti a lei. Avviso ai lettori: che nessuno provi a copiarmi.

Uno che conoscete bene

Così si fa, inventatevi una professione, impegnatevi, applicatevi e riempite i buchi. Ma dato che niente si crea e niente si distrugge, il tuo rimarrà un tentativo isolato. La conserva mandatecela a noi che ci facciamo la panzanella, e col pezzo di carta igienica che il nostro nameless lettore ha allegato in busta non ci faremo quello che pensa lui (per sortire l'effetto almeno una foto di questa seminuda ce la dovevi mandare, mica sei Emanuelle Arsan che fai eccitare in modo "solo testo"), ma lo useremo per asciugarti le lacrime che starai versando ora che hai appreso del tuo fallimento. Avvenuto principalmente perché, primo, non si può creare qualcosa dal nulla, e secondo perché noi puoi distruggere la vita e la dignità di una onesta redazione di provincia: infatti seguendo il tuo esempio, in ossequio a quella chiavica di legge sulla Par Condicio dovremmo recensire pure gli attori, e francamente con una sola redattrice all'attivo (oltretutto con un mitile quale Giorgia) non vorremmo provocare un sovraccarico di ormoni, che ci costringerebbe poi a farla sfogare in prima persona. E se le prime volte può anche andare, non ci sentiamo sindacalmente tutelati per una missione del genere. Siamo pagati per scrivere di videogiochi, non per avere pietà.

I'M ABOVE ARTIFICIAL RED

Fa caldo, ma è un caldo asciutto. Qui, nell'oscurità di questo tunnel di metallo. Che genere di bestia orribile salterà fuori, ora? Ma a chi importa qualcosa di noi, noi marine, povera feccia? Mi voglio sfogare, anche se non servirà a nulla. Esce il 3DO, fra uno scroscio d'applausi *Crash'n Burn* appare sulle riviste di mezzo mondo. Sfogli con delicatezza e dici "Cacchio, il mio Snes non serve a niente contro un insetto con la pellaccia così dura". Poi però esce il Jaguar che almeno per quanto riguarda UN gioco sembra promettere di più. Già qui non sapevo su chi sparare. Il più grosso, sicuro, ma qual è il più grosso? Ma a noi marine non è concesso niente, e quindi via, tra una tempesta di mostri come il Nec FX, il Saturn, il PS-X, il Ba-X, il Neo Geo Cd e chissà quali altri viscidi esseri. Ora però leggo che *Ridge Racer* è positivo. Non sono ciò che sembro. E se l'Ultra 64 polverizzasse tutto quanto? Non ho problemi di proiettili, sparerei anche addosso, se sapessi su cosa sparare! Ma se sparo ora, potrò reggere il confronto con dei nuovo mostri? Ripley non mi può aiutare, fallo tu APC! Dimmi su cosa devo sparare! Dimmi se è davvero un errore comprare il Jaguaro per QUEL gioco (solo questo? Sì, NdR). E ora addio, devo finire la perlustrazione. Sa solo Dio quanto resisteremo...

Dwayne Hicks 79

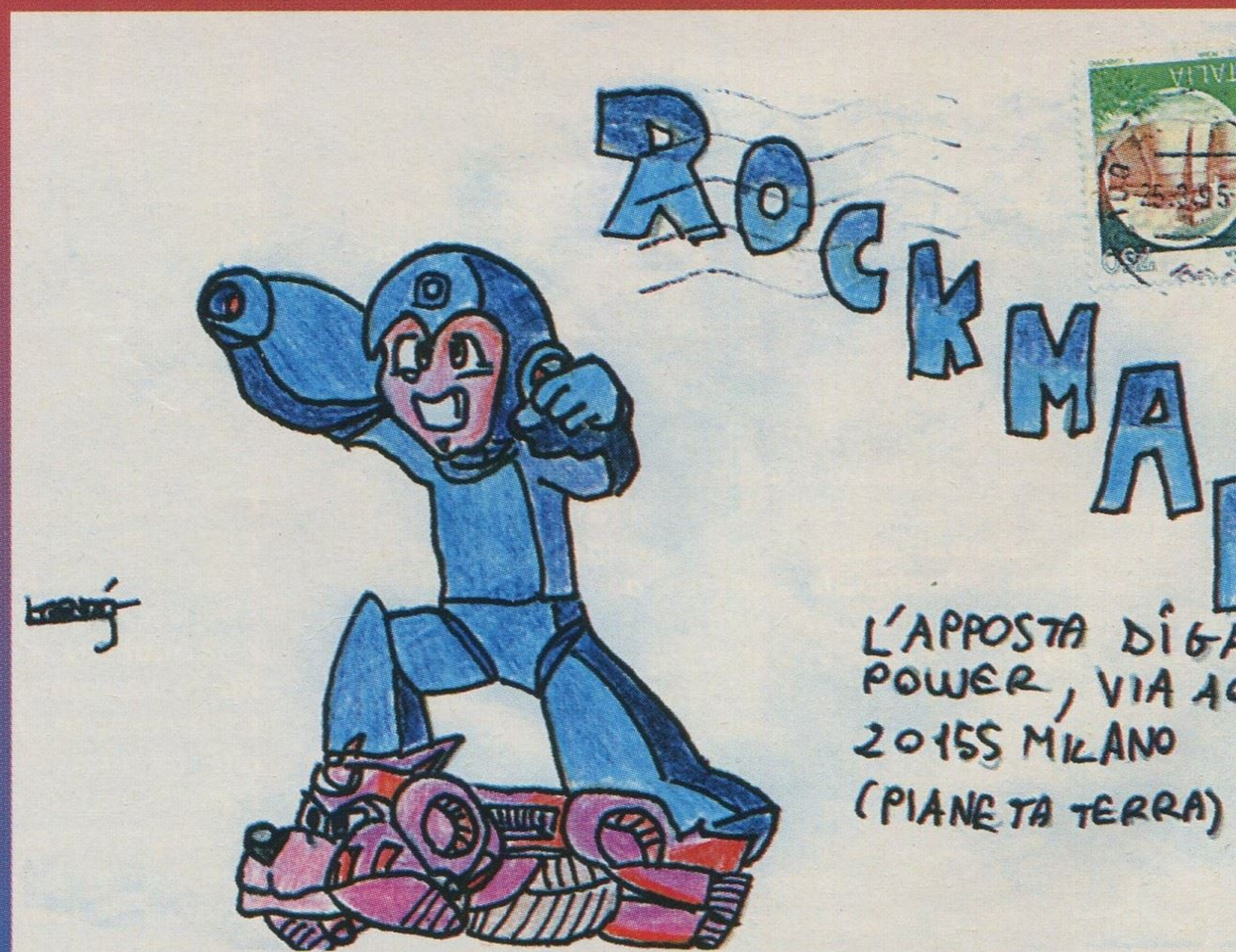
Spara Yuri Spara, Spera Yuri Spera, Felicitazioni, è nato. Ed è nato pure vivo, occhio, il 32 bit c'è e urla come un demonio. Ma, come dice il buon Branduardi, la prima mela si coglie solo una volta che arrivi al ramo, se usi la scaletta puoi sbarellare e sbucciarti la rotula.
Le nuove console inizieranno a decollare davvero solo a 1996 inoltrato, fino a quei giorni hai tempo e voglia di giocare coi 16 bitters, sono parecchi i titoli annunciati e tra le altre cose i prezzi dell'hardware dispongono di barometri del tutto particolari. La Playstation ha venduto bene, il Saturn un po' di più, L'Ultra 64 sfonderà se non sarà un compromesso tra tecnologia e costo finale.
Per il Jaguar (ma questo è un parere DEL TUTTO personale) non vedo molta terra da bruciare, avrà ragione il caro Acqua a dire che dopo Falcon e Lynx l'Atari dovrebbe capire che dare nomi di animali in via di estinzione alle proprie macchine porta sfiga? Oltretutto, per quanto riguarda l'uscita dell'Ultra 64, per quanto anticipata, ora come ora la Nintendo sembra parecchio in ritardo sulla tabella di marcia.
E comunque, il 64 bit è in ritardo, mentre, ad esempio, il 3DO lavato e stirato è pronto per il lancio.
C'è il pericolo che un giorno Minni vada a letto con Pippo se Topolino è sempre in giro a fare indagini.

Quando uscite copritevi, guardatevi nei mutandoni e non stupitevi se vi sembra alquanto ristretto. È normale che succeda quando uno rimane a mollo per un mesetto, ma su, in compagnia di altri pesci non è poi così arduo sguazzare per le acque torbide dello scolo fognario di Gheimpoppa. Le prodi orate del mese scorso, meglio note come "vittime del penoso pesce d'aprile" ai più, sono state arpionate, schedate e ora verranno esposte al pubblico ludibrio: alors, il guarracino di Conegliano è riuscito a scrivere almeno cinque lettere al "Caro Roy", seguito a ruota dal merluzzo Simone C. che ha scritto a Tinsemal, e dalla sogliolona Federica Berti che piange lacrime salatissime da quando è costretta a seguirmi su Zeta (che, come è noto, costa mezzo sacco in più di GheimPurga). L'unico a pescare il pescatore è stato il mio nuovo idolo Rob Halford, uomo in grado di sgamare tutto l'inghippo venti secondi dopo l'uscita di Gheim Pignatta di Marzo (fa fede il timbro delle meravilleuse PPTT), applausi, ovazioni, inchini, rutti paurosi al suo indirizzo da tutta la redasiun (fioretto pasquale). Ecco qua, adesso che li ho stesi al sole lasciateli essiccare e non vi spaventate se ancora si divincolano: sulla griglia staranno immobili quanto il filo d'olio che cola nella padella, poi va a gusti.

Francesco Contardi

I Belée
GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department®

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU **CONSOLLES DEPARTMENT® POINT**
TELEFONA AL 02-4222684

MEGA DRIVE II ITA
+2 PAD+RF UNIT = L. 218.000

3DO NUOVA VERSIONE
FZ-10 PANASONIC + PAD + DEMO = L. 849.000

S.NINTENDO PAL+PAD+SCART+
S. FIGHTER 2 T. = L.248.000

3DO PAL NUOVA VERSIONE
FZ-10 PANASONIC + PAD + DEMO = L. 949.000

GAME BOY + TETRIS
+ CAVO + CUFFIE = L. 109.000

CASSETTE S. NINTENDO
1 pz. = L. 69.000 - 2 pz. = L. 59.000 cad.

MEGA DRIVE II ITA + SONIC II
+2 PAD+RF UNIT = L. 248.000

S.NINTENDO PAL+PAD+SCART+
5 GIOCHI (S.M. ALL STAR + FIFA) = L. 309.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI ANCHE PER LE CONSOLE A 32 BIT : SONY PLAYSTATION - SATURN

NOVITA' SETTIMANALI ANCHE PER IL TUO 3DO

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER DISPONIBILI ANCHE PER CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

RICERCHIAMO AGENTI PER ZONE LIBERE

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

Questi games li puoi trovare a Milano in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

SEGA® GAME BOY SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

QUI PUOI USARE
VISA MasterCard CartaSi

ARRIVEREMO IN ASIA [ARGENTO]

[ovvero primi e secondi estratti sulle ruote di qualche lettore, come dire, "del lessico, della sintassi, dell'universo e del Tutto"]

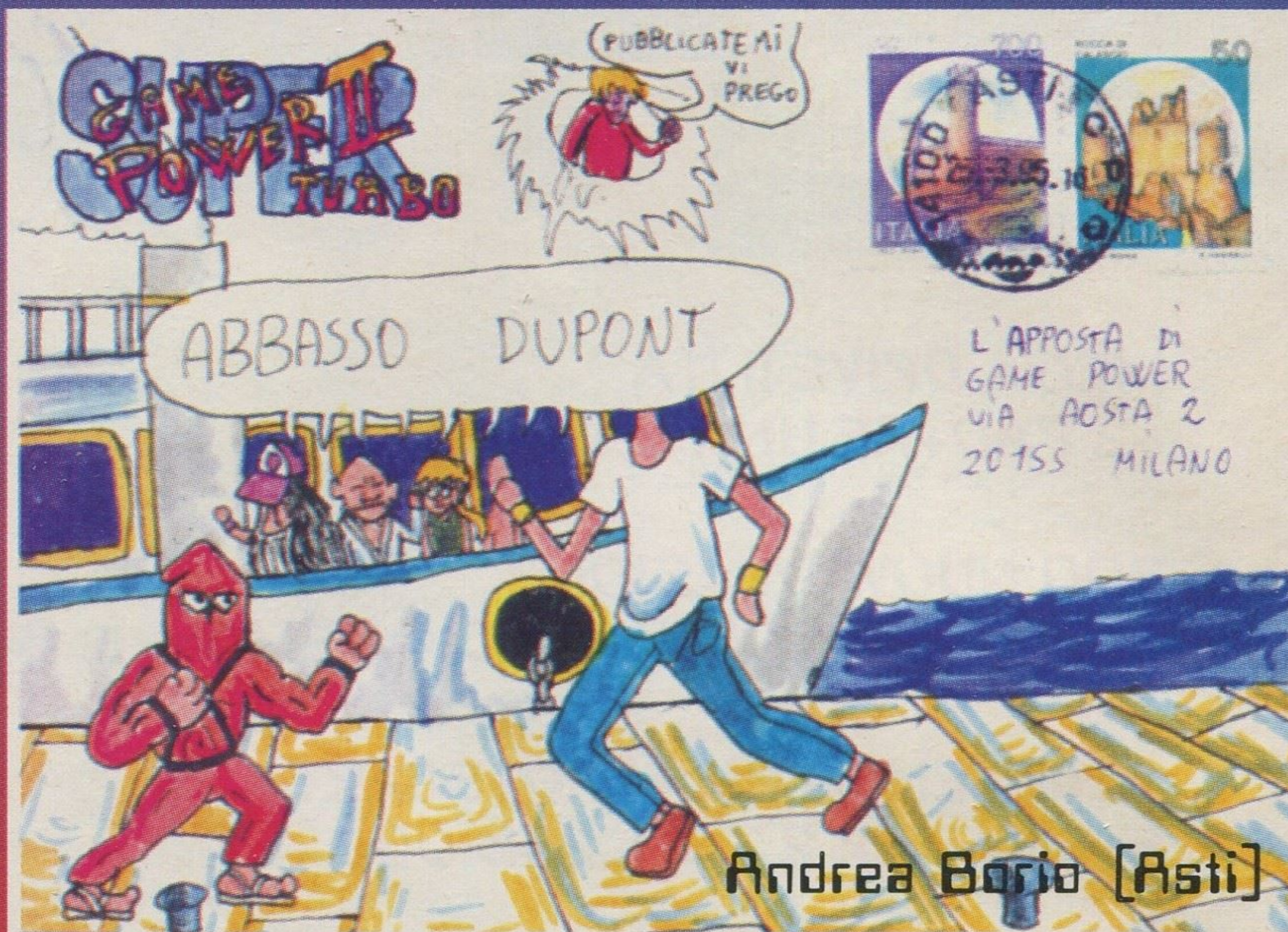
"[...]Prima che mi dimentichi, stai per caso studiando da sofista? Ultimamente per capire del tutto l'Apposta ho bisogno del vocabolario..."
(Una lettrice Anonima di Reggio Calabria)

[...] Per favore non usare più quelle licenze poetiche quando rispondi alle lettere"
(Dr. Spork) (voglio il pizzo sulla scommessa, NdR)

Inadatto Apecar, inizio questa missiva in questo modo per dirti questa frase: CAMBIA LAVORO! Cedi l'Apposta a qualcun'altro, tipo Paddy, Red Fury o Vordak, ma tu smamma!!! Ma qual è il motivo di cotanta ira? Ma per come rispondi alle lettere, caro il mio Ape. Noi lettori speriamo in una pubblicazione in un modo che forse non immagini e non hai mai provato, e quando miracolosamente siamo esauditi e andiamo a leggere la tua risposta cosa ci troviamo davanti? Un ammasso di parole incomprensibili che sembrano essere state concepite dall'incrocio tra un analfabeta, Dante Alighieri e un professore di italiano del 1850! Ma perché ti sforzi tanto di scrivere in quel modo (perché senno non posso giustificare i ritardi di consegna della rubrica, ndR)? Ad esempio della risposta che mi hai dato nel n.34 non ci ho capito un'emerita ceppa!! [la lettera continua così per un altro po' e poi inizia un discorso su una nostra presunta campagna Anti-Sega. Non sia mai, qui siamo tutti favorevoli, NdR)

Pierluigi Chiarizia, L'Aquila

Vi lascio rispondere dal munifico Jazz, la cui lettera ci sta a questo punto come i fagioli sulle cotiche, smorzando essa come una candela le geremiadi venefiche del Chiarizia e compagnia assortita. Fermo restando che cerco di pubblicare le cose più intelligenti che arrivano (dubito del successo dell'iniziativa, ma d'altra parte se chi deve vagliare il valore delle missive possiede una fallace apparato cranico, i conti tornano), e che il linguaggio che uso è sempre e comunque relativo al tono della risposta (non sono una persona seria e uso una sintassi terremotata dalla radice), Vi invito all'approfondimento della Mitologia sineddotica dell'ellissi perifrastica, vi suggerisco un buon libro per facilitare l'abbiocco ("Il nuovo Zingarelli") e non ultimo Vi spingo al conio scriteriato e gratuito di neologismi il più coloriti possibile (in questo Random è un maestro: Sprezzo, Ciunna, Stordito, Gozzo e momabile via dicendo), in modo da rendere questa rubrica biunivocamente deleteria e non più incomprensibile solo per i legittimi fruitori. Mica è colpa mia, se sono un grande letterato. E comunque, dopo aver letto la seguente, attaccatevi al tram e tirate forte forte, yap yap.

Andrea Borio [Asti]

Legenda
"I" sta per intervistatore, "A" sta per Apecar, "RF" sta per Red Fury
I: Allora signor Toniutti, è pronto per l'intervista?
A: Innanzitutto me devi da chiamà Apecar perché c'ho tre rote. Nun pe gnente me dicono che me manca 'na rotella....
I: Ok apecar, procediamo con l'intervista
A: Namo, 'nnamo.
I: Da quanti anni esercita la sua professione?
A: Er monnezzaro? So quasi sett'anni ormai...
I: Ma no! Io intendevo il suo lavoro di redattore sulla rivista di videogame "Game Power"!!!
A: Ah, de quello stavi a parlà! Be'... so.... so... dunque, io so' nato ner...
I: Non importa, lasci stare! Dunque, essendo così a contatto con i giovani le capiterà spesso di avere delle proposte da parte di qualche minorenne: non è mai incappato in qualche "errore"?
A: Co le minorenni stai a dì? No, no! A me me piacciono solo le maggiorate!!
I: Ah, ho capito. So che lei occupa un posto pressoché irrilevante nell'organigramma della rivista: spera in una futura promozione?
A: Irilevante ce sarai te, a burinazzo!! Io in redazione so er non plus ultra del potere! So' tutti subbordinati a me!! Persino il caporedattore me deve chiede le cose prima de farle!!!
RF: Tiziaaaaà! So' tre ore che te sto a cercà! C'e' da scaricà 'na cassa de Super Nes, movite, che Rical è incazzato come Predolin, che fa solo le televendite!!!
A: Ao', arivo! Me scusi, ma er direttore ha bisogno della mia importantissima consulenza per un affare de import-export ai vertici!!
I: Era Tiziano Toniutti, in arte Apecar, pilastro della rivista di videogame più bella d'Italia ed esempio per un numero elevatissimo di teenager, nonché giornalista di prima categoria, dalla smisurata padronanza della lingua madre, l'italiano.

Jazz

Bad Cat

POWER FAX SUPPLICIO

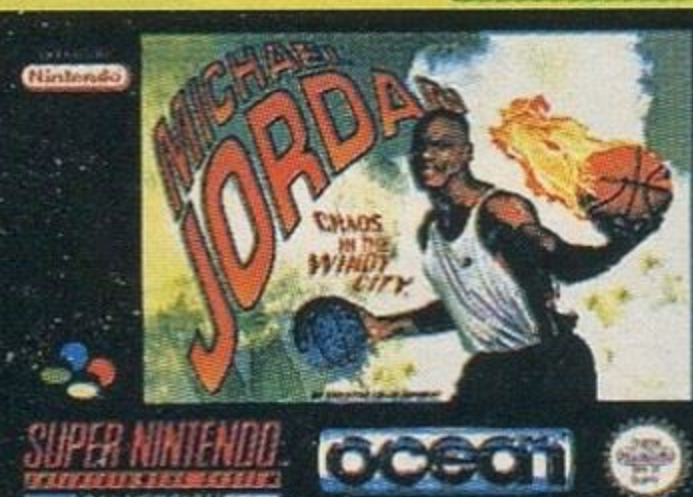
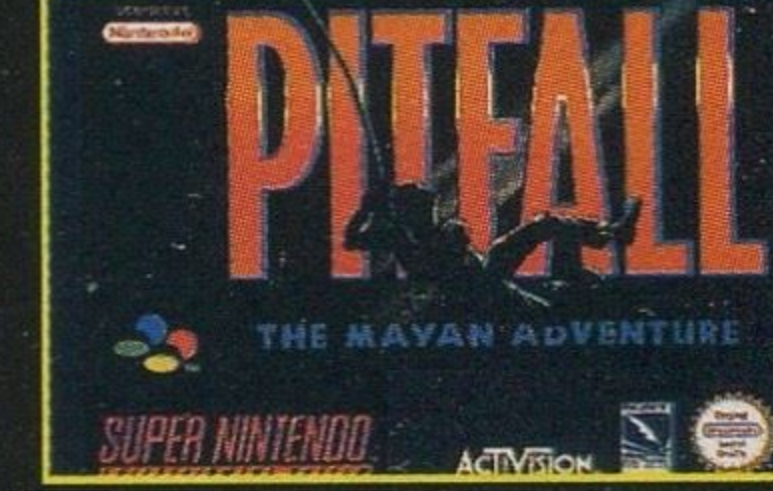
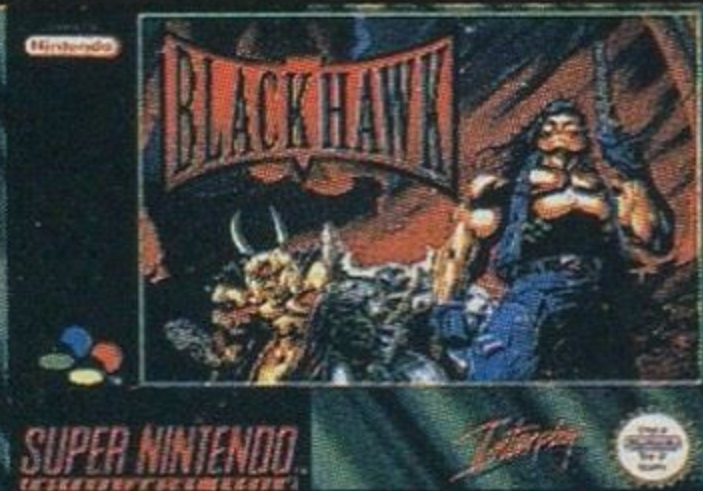
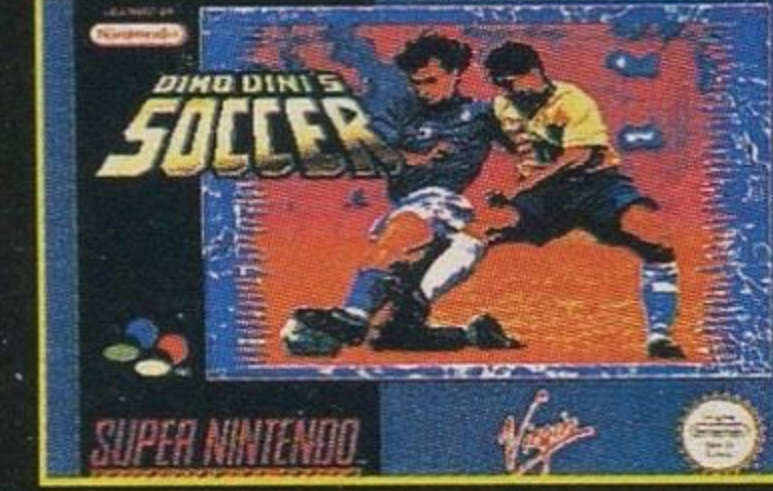
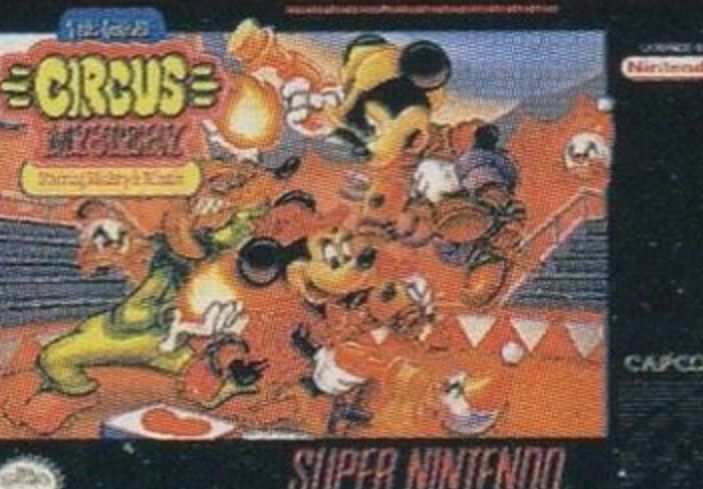
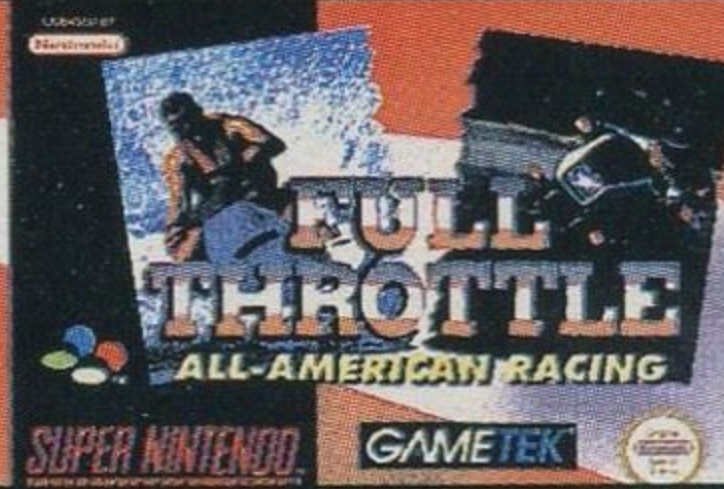
Il guaio di questo mese è che sono arrivate un casino di lettere abbastanza personali, nel senso che alcune privilegiavano il contatto diretto tra il lettore e me, e altre davano ampio adito al contatto tra il lettore e gli affaracci suoi. In soldoni di pubblicabile c'era poco, e il rischio era quello di offendere qualcuno scegliendo a mazzo dal caso (o forse era "a caso dal mazzo"? Uguale, non violiamo la parcondicio)

Iniziamo col profulgere saluti e tanti baci a Giuseppe "Jester" D'Aleo, **che si è accorto di come sia bello il PS-X e di quanto più sensuali siano i poligoni mappati e ombreggiati di *Toh Shin Den* rispetto a quelli di *Virtua Fighter* per Saturn (e non hai ancora visto *Tekken* NdR). Io taccio perché sono super partes, ma a rispondergli si piazza un anonimo di 15 anni possessore di Saturn, che oppone argomentazioni sensate, in effetti dice lui *Toh, ecc, ecc* è un clone di *Virtua Fighter*, e un confronto con l'attuale *Virta Fighter II* gli sembra più logico. A noi no, perché Virtua Fighter a casa non ce l'ha nessuno, vedremo quando la sega si degnerà di pubblicarlo, ma visto che *Daytona* non entusiasma a livello grafico, oops, io sono un garante e tale devo mantenermi.** Michele Luccarini **è in amletica voragine, non sa se il PS-X è meglio di un PC mediamente pompato. Dal punto di vista grafico assolutamente sì, nel senso che le schede grafiche più potenti disponibili per PC non vengono comunque usate per i giochi (causa costo e diffusione), ed è probabilmente una macchina più versatile.** Arturo "Nec" Camardella **chiede spiegazioni sulla latitanza del Nec-FX dalle nostre pagine, il fatto è che quella macchina è volutamente destinata al mercato Giapponese, e se qualche importatore "grigio" lo vende, sicuramente è uno su cento, e il numero di Fx in Italia è di conseguenza troppo esiguo per dedicargli spazio, sorry. Grazie a** Paolo Cimini **per il trucchi, e a** Giulio "non c'è pace fra gli ulivi" Marino **posso dire che *Ridge Racer* rallenta un pochino, ma alcune strutture poligonali appaiono talvolta un po' a random. Un saluto a** Hasta Siempre Spagna, **sulle cui osservazioni chiaramente convergiamo, e non ci sentiamo di aggiungere altri commenti.** Marco "SEF" Esposito **crede che non sia il caso di dare ulteriore spazio all'uomo di Conegliano, ma a qualcuno sta simpatico. In effetti non sei il solo a chiederne la lapidazione, però io dopotutto come potrei affrontare i flutti perigliosi della vita senza un supporto così pronto e sagace? Per ora la soppressione ufficiale addavenì, ma ancora nun è venuta.** Luca Magnani **s'è bloccato in *Super Mario World* (un gioco molto recente) ma francamente nessuno sa esattamente cosa fare e Dupont al momento è esule in terra straniera, quindi devi faticare e sperimentare. Al Povevo bambino con la evve moscia invece non può che accodarsi in fila indiana i nostri più profondi scampoli di solidarietà (per la erre moscia e per i problemi con *Donkey Kong Country*).** Toro e Drago **attaccano a zero il povero Nexus che già ha tante disgrazie per conto suo (poraccio) e spargono incensi sul defezionario napoletano e su Penthotal, e poi molto letame sul resto della rivista che, mi pare di capire, non incorre nei loro favori. Ne siamo molto dispiaciuti, cordoglio e dolore ci affliggono e neanche lettere belle e di apprezzamento come quelle di** Master of Puppets **riescono a pomparci la pressione, ah, sob. sob. Bah. Aderisco invece con sommo gaudio e pronto scatto di tallone al club "Anti-Guns" di cui** Andrea Sacchetto **mi nomina socio onorario cum tessera personale, graz graz.** Luca "Gupi Gupi" **ha un bel visone da cetriolo di cui mi spedisce autoscatto, e contemporaneamente riesce ad avere problemi sul cavo RGB dello Snes europeo, ma non è possibile usare il cavo NTSC sulla tua console. A** Claudio e Mario **posso dire solo che hanno confuso la Sabrina di qualche mese fa con quella che inseguivo in tempi molto scuri, la curatrice ausiliaria dell'Apposta di Natale non era un cessone, un po' flaccida sì, ma accogliente e disponibile gentildonna ugualmente. Menzione speciale per** Roberto "Acqua" Magistretti, **il primo esemplare di lettore a spedire cartucce alla redazione (*Hard Drivin'* per Lynx, peccato che io il Lynx l'abbia frullato da molto), assieme a varie tessere, biglietti e soprattutto una cassetta audio con su registrate telefonate sconce, molto gradita da queste parti soprattutto dal Budrio di Monza.**
Saluti e abbracci di disumana viscidezza vanno a Cristian Vairano **che rilancia la ottuagenaria idea delle pagelle dei lettori, potremmo rivalutarla pure noi, seguitene l'esempio e poi vedemo. Comprensione e affetto vanno a** Roberto dell'Ariccia **che voleva essere pubblicato e invece io lo liofilizzo nel Powerfax, e a** Giulio Aonzo **che distrugge quello che era rimasto da distruggere del maleducato anonimo di qualche mese fa, adesso aiutatemi a portare via i cocci.**
Il solito prodigo Mind Blast **ci manda una mini guida per orientarci nei sobborghi di Osaka, interessante, peccato che il premio "lettera con frase top class" di questo mese vada a** Toma Ashiba **per la sua meravigliosa divinazione grammaticale che fa così: "Ehi, una casa che ha sempre fatto walkman ha battuto la Nintendo!". Su queste parole savie e indicatrici della caducità degli umani destini me ne vado e chiudo il file, che è già una bella mappazza.**

Dario Lunardelli [MI]

FANALE DI CODA

Come a dire, lasciamo una scia dissolversi nel buio, non tronchiamo queste nostre fiumare (aride e in piena) di parole, non lasciamo che questo abbraccio dionisiaco si stemperi nell'angolo inferiore destro di questo rettangolone. Fate finta che l'Apposta continui per tutto il resto della rivista (realtà ahimé alquanto virtuale, se no sai che belle bruschette che ci saremmo fatti, cari conviviali), e adesso che siete usciti dalla mesta parentesi fate finta lo stesso. Una cosa però ve la devo dire per forza, altrimenti continuate a sprecare ink: i titoli delle lettere LI FACCIO IO, e vanno a seconda degli stati d'animo e di come gira la girandola. E, per tutti quei lettori colti e nomadi nel cuore che avessero notato nei titoli di questo mese delle sporadiche allusioni al Kerouackiano concetto di Viaggio (e non Piaggio, attensiun) fiorire per tutta la rubrica, beh beh beh, cosa dire, effettivamente non ce ne sono, sarete trippati voi. Comunque approfitto per segnalare a chiunque ami vagare per le reti che il treruote è reperibile anche sulla Big Mama di tutte le reti, Internet, all'indirizzo Apecar@linux.infosquare.it. Tanto i lettori di GheimBozzo sono una massa di morti di fame, figurati se comprano un modem di terza mano. Nella speranza di vedervi rimediare qualche lira col Gratta&vinci, mi congedo a bomba, che la notte fonda è passata da un pezzo, si stanno spegnendo i neon della mattina e tira pure vento. Chiudo invitando Emmaerre, Federica Berti e Daniela Faralli a mettersi in contatto telefonico con la redazione (sul serio, mica scherzo), per un progetto di cui non posso dire molto su questa rivista per famiglie, ma propongo perché le pulzelle si facciano vive, che ho bisogno d'ispirazione. Oltretutto, melliflue poesie a parte, l'Apposta è in ritardo cronico e la dovevo anche consegnare prima per via dei rodimenti dell'Albini di cui un mese fa. Meno male che qualcuno mi capisce.

Apecar

BOTTA E RISPOSTA *blues*

Fortuna!
Dopo aver letto queste poche righe contenute nel solito box pingue e rubicondo, potete reclamare a buon diritto il vostro premio-fedeltà: telefonate allo 02-33100413 e chiedete del sig. Villa Jacopo, grafico di nota fame. Una volta stabilito il contatto, fategli notare come il suo lavoro sia disprezzabile e come il testo di questo box esca indegnamente dai margini del cerchietto, insultatelo pesantemente e poi attaccategli in faccia tra mille bestemmie urlate. Fortunelli!

SuperApecar,
ti scriviamo da un paesucolo in provincia di Modena, dove per fortuna esiste un'edicola che ci fornisce la nostra dose mensile di Gheimpauà. Esistono per Nes i seguenti titoli, o chi ce lo ha detto ci ha simpaticamente preso per i ciaps? i titoli sono: *Mortal Kombat, Street Fighter, Fatal Fury, NBA Jam, Rally, Bubble Bubble.*

Daniele e Andrea

Non so se a Modena siano usciti, ma dopo aver fatto controllare rapidamente il resto del globo posso dirvi con certezza che Mortal Kombat, Fatal Fury e NBA Jam non sono mai stati pubblicati per il Nes a 8 bit. Un gioco di nome Rally per Nes esiste, ma dubito abbia qualcosa a che fare con quello che cercate voi, e per finire Street Fighter esiste eccome, quello che non c'è (almeno ufficialmente) è Street Fighter II e relativa genealogia. Mai sentito nominare invece questo Bubble Bubble, però conosco un gioco dal nome molto simile (Bubble BObble) uscito su Nes anni fa. Non so se per voi va bene lo stesso ahahah (sorry, irony cattiva).

Mi chiamo Marco, vorrei sapere se esiste almeno una possibilità su un milione che la Capcom converta o riprogrammi per i nuovi sistemi a 32 bit il sequel di uno dei miei giochi preferiti: *Strider*!!!

Marco Perlini, Arezzo

No no no no almeno per ora non si muove foglia. Tra l'altro Strider 2 (il coin op) era a sua volta una conversione di una libera interpretazione del concetto di Strider da parte della US Gold, con opportuni aggiustamenti e tiraggi qui e là. Non so dirti chi ne abbia l'effettivo copyright, ma so di una conversione per Megadrive di Strider 2, piuttosto oscura e stracciata anche sulle riviste più buone e generose.

Ciao Ape, come ti va? A me male, c'ho 39 e vomito ogni ora. Visto che sulla PS-X i Cd Jap funzioneranno solo sul PS-X Jappo, e il Saturn Jappo invece accetterà ogni tipo di Cd (almeno così mi hanno riferito), non può essere un vantaggio per la Sega?

Claudio "Scorpion" Giampietruzzi, il re delle aracnidi [non arachidi, aracnidi].

Frena. Non so chi ti abbia detto che il Saturn ufficiale accetterà ogni tipo di disco ma a quanto ne sappiamo noi non è proprio così, anzi, parecchi negozianti ci hanno dato addosso da quando abbiamo scritto che le macchine saranno (e ufficialmente LO SARANNO) incompatibili. Ovvio che poi qualcuno se ne uscirà con qualche adattatore, magari software, per far girare anche i Cd dei Branduardi. Ma le console di importazione per il momento restano isolate da quelle che saranno le ufficiali. Occhio alle panzane dei soliti volponi, e dai "giornalisti" che fanno disinformazione.

Superlativo Apecar
Chi ti scrive è un ragazzino di nove anni e mezzo che possiede un Super Nes, un Nes e un Gameboy. Mi potresti dire, in ordine di voto, i venti giochi per Super Nes con i voti più alti?

The Fabrizio terry Zani Bogard

A nove anni e mezzo i problemi che avevo io erano altri, tipo arrivare a cambiare i canali del televisore sul frigorifero. Per rifarmi su di te ti dirò soltanto i 19 giochi per cui vale la pena avere un Super Nes: Zelda III, Super Mario Kart, Super Mario World, Super Bomberman, Axelay, Secret of Mana, Super Metroid, Top Rank Tennis giocato sul Super Game Boy, NBA Jam Tournament, Super Street Fighter 2, Mortal Kombat (tutti quanti), Donkey Kong Country, Mario All Stars, F-Zero, Pilotwings, WildTrax (in due, mai da soli), Musya, Aliens Vs. Predator e Ultimate Fighter. Gli ultimi tre valgono la spesa perché sono documenti di insuperabile nefidezza.

Caro (non trovo il complimento adatto) Apecar, sono un 15enne possessore di un Megadrive e di uno Snes, e vorrei farti delle domande. Per Snes, è meglio *Brutal* o *Clayfighter II*? Vale la pena di comprare *Alien Vs. Predator* per Snes?

Demetrio, Messina

Potresti fregartene, ma Brutal a me non è piaciuto. Puoi fregartene, perché Clayfighter 2 è sicuramente fatto meglio, almeno esteticamente. Per quanto riguarda Alien vs. Predator, compralo solo se sei molto ricco e hai un tavolo che balla in modo indecente, oppure se vuoi avere una cartuccia da regalare a un marziano in caso di contatto ravvicinato, senza rimpianti.

Caro Tinsemal (uhuhuh, pescione, ndR), ecco le domande più intelligenti che mi sono venute in mente: dove si infilano le cartucce del Virtual Boy? L'Ultra 64 si potrà collegare al Snes, come il 32X per Megadrive? Spero in una tua risposta (altrimenti ti rimetto nella scatoletta) (glu glu glu glu aaaayak yak yak, ndR)

Simone C.

Sguazza sguazza mio bel palombo in queste verdi acque (radioattive). Una volta riposto l'accappatoio onde evitare spiacevoli . Le cartucce del Virtual Boy comunque si infilano per la maggior parte dei casi nel Virtual Boy. Per la seconda domanda aspetta che finisca di ridere...

Delizioso Apecar, sono un ragazzuolo che ti scrive per la prima volta. Effettivamente sono un po' emozionato, ma non potevo esimermi dal farti alcune domande, forse un po' personali, ma estremamente importanti per la mia formazione culturale:
1) È vero che sei completamente pelato e porti il parrucchino?
2) Sei fidanzato con Red Fury?
3) Perché scrivi sempre come fa il mio dottore?
4) È vero che di musica non capisci niente?
5) Quando la smetterai?

Giorgino, Monza

1) Sì. 2) A lei piacerebbe tanto. 3) Perché sono malato. 4) Solo nei giorni dispari. 5) Quando andremo tutti in Australia...

Pag.14

IL RITORNO DEI GUERRIERI
STRIT FAITÀ...
...le prime incredibili immagini del nuovo, atteso, episodio della saga di *Street Fighter II*!

GIOCHI PER 32X...
...ARRIVANO NOSTRI
Avete un 32X e volete sapere quali saranno le prossime novità per il vostro sistema?

Pag.15

SOMMARIO

A cura di Paddy

NEWS

ANCHE I VIDEOGIOCATORI HANNO LA LORO MARGHERITA DA SFOGLIARE

COMPRO O NON COMPRO (IL 32 BIT)?

Sempre più numerose giungono in redazione le telefonate e le lettere che chiedono se vale la pena acquistare un sistema da gioco a 32 bit. Sono belli? Mi conviene comprarli ora che sono scesi di prezzo? Quanto sono meglio di SNES e MD? Non faranno la fine di altre console che finora non hanno brillato particolarmente? Soprattutto, qual è il migliore?

Non sono Mago Merlino né Otelma, ma quando mi capita di dover rispondere a domande di questo genere cerco di utilizzare buon senso e pragmatismo, oltre alle conoscenze che ho di questo dinamico settore. I sistemi da gioco a 32 bit sono indubbiamente molto più affascinanti dei sistemi a 16 bit attualmente sul mercato (e anche di Jaguar e 3DO) ma la spesa, che è necessario affrontare per portarsi a casa un Saturn o una PlayStation, non è cosa da poco: si parla di un milione e duecentomila lire - cifra approssimata per difetto - e il software costa un buon 30% in più rispetto a quello per sistemi preesistenti. Alla lunga, cioè allorché Sega e Sony lanceranno ufficialmente in U.S.A. ed Europa i loro prodotti, le quotazioni dell'hardware caleranno fino a stabilizzarsi sotto la soglia del milione di lire e i giochi costeranno meno di 150.000 unità monetarie italiane. Per quanto concerne la riuscita di questi sistemi credo di poter affermare che sia Sony che Sega non falliranno nel loro obiettivo di conquistare un posto sul podio: il software uscito finora è di buona qualità e notevole anche nel numero, due elementi di valutazione che consentono di mettere Saturn e PlayStation molti gradini oltre 3DO e Jaguar, macchine che per lunghi mesi hanno costretto i loro possessori a una drastica dieta di software. Sono solo poche lune che i titoli per Trediò e Giaguaro scorrono copiosi (quasi) e godibili mentre fin da principio *Ridge Racer, Toh Shin Den, Cybersled, Virtua Fighter, Clockwork Knight* hanno divertito - chi più, *Ridge Racer* e *Toh Shin Den*, chi meno, *Clockwork Knight* e *Virtua Fighter* - gli acquirenti di Saturn e PlayStation. Fatta questa premessa, appare ovvio pronosticare un futuro roseo per le console Sega e Sony: la saggezza popolare suggerisce "che il buongiorno si vede dal mattino" e i primi titoli per queste macchine sono come un caldo sole che rischiara e riscalda il cuore dei giocatori (retorico io? Ma no, cosa dite mai...). Inoltre, decine di software house famose e capaci - Konami, Capcom, Namco, Sunsoft, solo per citarne qualcuna - hanno garantito il loro apporto. Conclusione: solo una serie di avvenimenti imprevedibili e catastrofici potrebbe rompere le uova nel paniere delle due grandi "Esse". Ricapitoliamo la situazione, allora: le nuove macchine a 32 bit sono estremamente potenti, costano parecchio ma non sono più inavvicinabili, il futuro sembra loro arridere. Ditemi un solo motivo per il quale non dovrei comprarne una! Il motivo sta proprio nel fatto che la maggioranza dei giocatori potrà comprarne una sola, e Dio solo sa a prezzo di quanti sacrifici! Come si fa a dire ora quale sistema avrà più successo dell'altro? Su quale macchina gireranno i giochi migliori? La tecnica parla a favore della PSX che vanta specifiche tecniche superiori, almeno per quanto concerne la gestione della grafica tridimensionale, ma la potenza di Sega sta nella conoscenza del mercato, nella possibilità di poter convertire i propri coin-op e in una maggiore fiducia da parte dei giocatori. In questo momento non mi sento di proclamare un vincitore e, quindi, non sono in grado di dirvi di acquistare una macchina invece di un'altra: sarebbe un'affermazione presuntuosa, superficiale e rischiosa (per le vostre tasche e la mia credibilità). Un consiglio da darvi, però, ce l'ho: aspettate qualche mese, date un'occhiata al software che sarà uscito e poi prendete la decisione in base ai giochi che vi piacciono di più (e ricordate anche che, fatalmente, la console non scelta avrà sempre uno o più titoli per i quali vendereste vostra sorella). Tenete sempre presente una cosa: una macchina non deve essere valutata per quello che può fare (leggi: specifiche tecniche) ma per quello che fa (leggi: giochi effettivamente disponibili). Una console da gioco deve essere giudicata per il divertimento che offre e il parametro di valutazione di questo fattore è il software, e non il numero di bit della CPU o di poligoni che può muovere su schermo. Nel frattempo, mentre aspettate *Virtua Fighter II* oppure *Ridge Racer II*, ricordate che il divertimento maggiore oggi lo si ricava ancora dalle spremutissime, vecchie, economiche, care, divertentissime console a 16 bit. Perlomeno fino alla fine della primavera del 1996 i possessori di MD e SNES avranno di che divertirsi...

NEWS

MANGIARSI LE MANI

Uno degli aneddoti più succulenti di tutta la storia dei videogiochi è quello che narra come, nel 1982, l'allora semi-sconosciuta Nintendo abbia offerto all'allora potentissima Atari la possibilità di cooperare con loro per la distribuzione del NES. Sarebbe stato l'inizio di un dominio assoluto: la capacità strategica di Nintendo, la potenza del sistema distributivo di Atari e la summa delle loro potenzialità tecnologiche avrebbero potuto significare la nascita di qualcosa che non potrà mai essere. E così siamo costretti ad accontentarci di PlayStation e Saturn... Inutile dire che l'Atari rifiutò e che, in seguito a questo storico "NO" i dirigenti della casa di Sunnyvale hanno passato parecchie notti insonni, tormentati da un indicibile rimpianto.

Notizie dal MONDO

NOI VE L'AVEVAMO GIÀ DETTO

I VIDEOGIOCHI FANNO BENE

La notizia viene dal club dall'Anglia Polytechnic

Provate a chiedere in giro un parere sull'effetto dei videogiochi: se la risposta viene da chi non conosce i giochi (genitori, giornalisti di Panorama e l'Espresso) potrete aspettarvi un commento del tipo "chi gioca finisce in manicomio o su di un cavalcavia a tirar sassi o, al limite, direttore di Game Power come quel povero Albini: a questo punto è meglio la galera!". Qui vi volevo: una ricerca condotta dall'Anglia Polytechnic, istituto universitario britannico, ha portato a dei risultati che per i meno attenti risulteranno sconvolgenti, ma che combaciano perfettamente con quelli forniti da altri studi analoghi condotti da altri centri scientifici. Il team capitanato dal professor Heppel ha riscontrato come l'approccio del giocatore medio al videogioco sviluppi le capacità analitiche, intuitive e di risoluzione dei problemi, aspetti in pratica corrispondenti alle componenti della corretta metodologia che deve essere impiegata nello svolgimento dell'attività scolastica e lavorativa. Questo sempre ché non bruciate i vostri neuroni in sessioni troppo prolungate davanti allo schermo, altrimenti finirete caporedattori di GP. Meglio la galera...

UN ACCORDO A LUNGA SCADENZA?

NINTENDO ADOTTA GTE

***FX Fighter* per SNES potrebbe essere solo il primo frutto di una collaborazione duratura**

Molti di voi staranno aspettando *FX Fighter*, il picchiaduro poligonale sviluppato di concerto dalla GTE Interactive Media e da Nintendo che ha fornito importanti strumenti software e hardware, in massima parte frutto dell'ingegno dell'Argonaut Software, (che i più attenti di voi ricorderanno per aver portato alla luce *Starfox*), per la realizzazione del succitato gioco. Addirittura Ken Lobb, uno dei maestri la cui esperienza, professionalità e genialità hanno realizzato il bellissimo *Killer Istinct*, ha fornito una collaborazione, imprecisata ma comunque indubbiamente valida, per la realizzazione di *FX Fighter*.

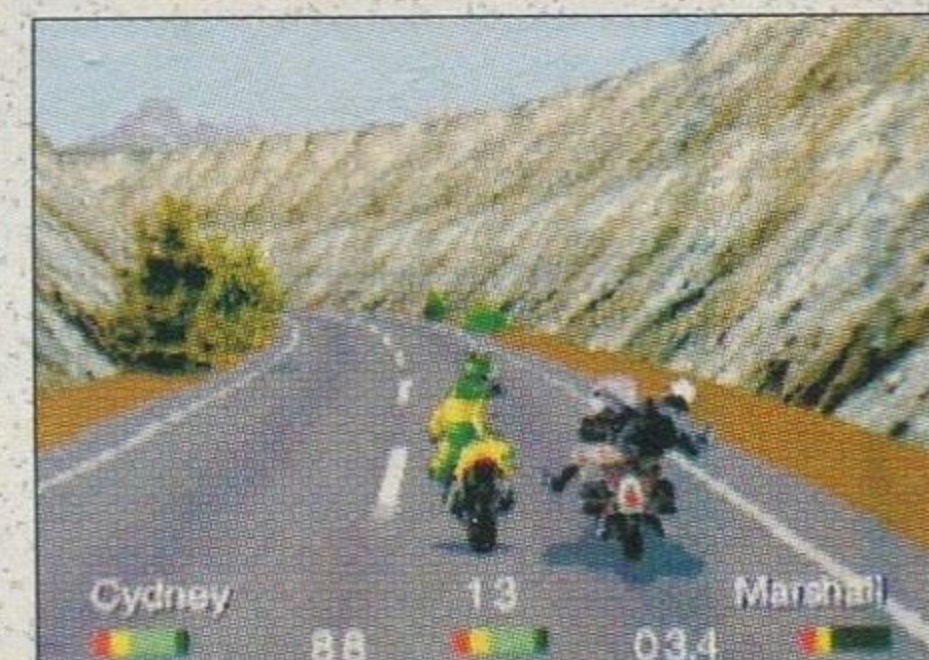
Eccovi la confezione di FX Fighter.

NUOVI, SUCCULENTI TITOLI PER IL FELINO ATARI

FIFA SOCCER SUL JAGUAR?

Ottime notizie in arrivo per chi possiede il micio californiano

L'Acclaim dovrebbe annunciare ufficialmente l'uscita di *NBA Jam Tournament Edition* e di *Judge Dredd* per l'Atari Jaguar. Mentre il primo gioco non dovrebbe differire molto rispetto alla controparte a 16 bit - se non in termini di numero di colori su schermo e di qualità del sonoro - il titolo tratto dal prossimo film di Sylvester Stallone sarà completamente rifatto: in pratica una robina del tutto diversa da quella che vedremo su SNES e MD. Corre voce che anche *Mortal Kombat III* arriverà sul Jaguar, ma non credete a tutto quello che sentite in giro, almeno fino a quando le indiscrezioni non arrivano da tre fonti differenti. Ma la grandissima notizia è quella che narra di come l'Electronic Arts abbia cominciato la lavorazione de di *Wing Commander III, Road Rash, The Need For Speed, John Madden Football* e *FIFA Soccer* per il lettore CD dell'Atari Jaguar.

Questo fatto significa una sola cosa: che la macchina della casa di Sunnyvale ispira sufficiente fiducia alle maggiori software house e non solo ai piccoli team di sviluppo indipendenti. Una voce proveniente dalla stessa EA dice che il Jaguar è tanto potente da riuscire ad "ospitare" delle riuscitissime conversioni. L'unico aspetto oscuro di tale vicenda è l'appartenenza della EA al progetto 3DO, il che rende quanto meno strano il fatto che cominci a produrre giochi per Jaguar. NE sapremo di più quando queste voci saranno confermate.

ECCOLO FINALMENTE!

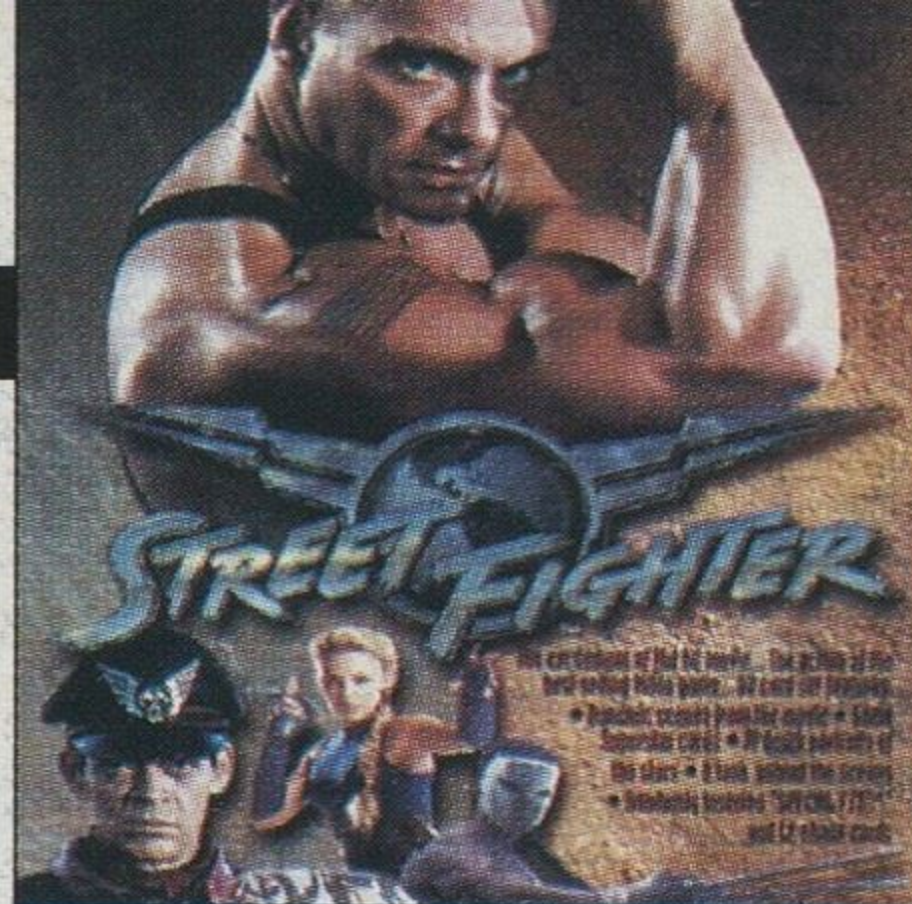
IL NUOVO STREET FIGHTER II!

Chiedo scusa per aver messo un solo punto esclamativo, ma non amo l'enfasi gratuita...

L'avete atteso per anni, ma finalmente il nuovo episodio della serie di *Street Fighter II* è arrivato! Dalla Capcom sono giunte le prime immagini di *Street Fighter Legends*, gioco posto temporalmente tra il primo *Street Fighter* e *SFII*. In base a questa originale collocazione cronologica, vedrete delle versioni ringiovanite di Ryu, Ken (con i capelli legati da una fascia rossa), Chun-Li e compagnia bella. Tra i personaggi troverete vecchie glorie del primo *SF* quali Adon e Birdie, un boss di *Final Fight*, tale Sodom, un vecchio amico di Ryu, Charlie, che finirà ucciso da Bison, e un altro paio di tizi più o meno nuovi.

La grafica sarà eccellente sia per quanto riguarda i fondali che le animazioni e corre voce che il gioco uscirà solo per Saturn e PlayStation (probabilmente anche l'Ultra 64 avrà la sua versione) mentre i sistemi a 16 bit e addirittura le sale-giochi non accoglieranno mai questo splendore. Vi terremo aggiornati su questo attesissimo sequel, potete giurarci!

RYU COME BERGKAMP

La Upper Deck, società americana specializzata nella produzione di card (l'evoluzione delle figurine con le quali noi e i nostri padri ci siamo divertiti per decenni) ha presentato la raccolta di immaginette e santini dedicate al più famoso picchiaduro di tutti i tempi, *Street Fighter 2*. I personaggi ci sono tutti, le immagini sono quelle tratte dal film uscito il 13 aprile nelle sale italiane, e se le volete comprare non dovete fare altro che andare in edicola.

NEWS

I PROSSIMI TITOLI IN ARRIVO PER MEGA DRIVE 32X

WATERWORLD, CLAYFIGHTER 2 E TANTI ALTRI...

Siete preoccupati per la penuria di software per 32X? Non temete, Sega sta per inviare i rinforzi...

Sega sta lavorando alacremente per dotare il suo 32X di una buona biblioteca di software. Cominciamo con il descrivere *Clayfighter 2*, da casa Interplay, conversione del bel gioco comparso da pochi mesi su SNES. Come è lecito attendersi, date le potenzialità dell'add-on, la grafica e il sonoro saranno migliori rispetto a quelli che facevano sfoggio di sé sul 16 bit Nintendo. Per il resto - personaggi, fondali, mosse normali e speciali - tutto come su SNES. *Waterworld* è un film, nato da un sogno di Kevin "Balla-coi-lupi" Costner che lo ha scritto, finanziato e interpretato e che tutti descrivono come un vero disastro. Sconclusionato, visionario, costosissimo, *Waterworld* potrebbe essere il più grande flop della storia del cinema. Speriamo che così non sia per *Waterworld*, il gioco che la Ocean commercializzerà prima che l'autunno faccia cadere le prime foglie dagli alberi. Aspettatevi molti effetti speciali e anche una prossima, possibile conversione per Saturn e PlayStation. Una notizia molto gradita è che *Wing War*, il divertentissimo nuovo coin-op di Sega, dovrebbe essere convertito su 32X (e probabilmente anche su Saturn, in un futuro più o meno prossimo). Se ancora non lo aveste visto, sappiate che potrete ingaggiare furiosi duelli aerei contro velivoli di ogni foggia, brindisi e lecce (se l'avete capita, fatevi controllare da uno psichiatra, NdPaddy) e anche voi potrete scegliere il vostro mezzo tra ben nove disponibili, tra cui il caccia nipponico Zero, un elicottero Apache e qualche F-14 e Mig assortito. Ben quattro punti di vista sono a vostra disposizione, ma quello che conta è la giocabilità, e *Wing War*, che uscirà sotto etichetta Sega, ne ha in abbondanza! Ancora aeroplani che svolazzano allegri per l'aere, lanciando vampate di fuoco dalle bocche delle loro mitragliatrici, seminatrici di morte e di distruzione ma vanto dell'industria bellica che le produce. Il gioco è *Flying Aces* della Rocket Science e promette - minaccia? - di riportare in auge lo schema di gioco di *Tomcat Alley*, gioco per il quale Sega ha mandato un attestato di stima al nostro Scarlet, che si è dimostrato l'unico essere umano, insieme alla madre del programmatore, ad apprezzare il titolo. *Flying Aces* non dovrebbe uscire prima di ottobre e sarà su CD quindi dovrete disporre di MD, MCD e 32X. Altro titolo che sfrutterà la combinazione 32X+MCD è *Fahrenheit*, gioco tutto Full Motion Video di Sega che uscirà verso giugno. Impersonerete una squadra di valenti vigili del fuoco impegnati a combattere le fiamme in una incredibile varietà di situazioni: treni, navi, edifici, musei, scuole, solo per citarne alcuni. L'Interplay sta per portare su 32X uno dei più bei giochi mai visti su PC, ossia *Alone In The Dark 2*, avventura poligonale intrigante ed appassionante. Dovrete esplorare una casa enorme e ricca di sorprese spiacevoli oppure molto spiacevoli: certo, di tanto in tanto vi saranno dati degli aiuti ma il gioco resta comunque difficile da portare a termine. Core Design ha in preparazione *Shellshock*, simulazione elicotteristica di combattimento nella quale dovrete sparare un po' qui un po' lì cercando di beccare quanti più nemici è possibile. Il gioco uscirà nella seconda metà del 1995 per 32X, ma anche per PSX, Saturn e 3DO.

La stanza da bagno è sfornita di un sanitario la cui importanza sfugge alle popolazioni nordiche.

***ShellShock*, una simulazione di elicottero della Core Design che uscirà per 32X, PlayStation, Saturn e 3DO.**

TRE NOVITÀ DALLA TITUS

NEL REAME DELLA FANTASIA

***Realm*, *Whizz* e *Oscar* sono le prossime realizzazioni della casa francese**

La Titus ha fatto recentemente vedere in giro un bel po' di giochini nuovi per il 16 bit della Nintendo. Si tratta di tre giochi d'azione, e un po' di riflessione nel caso di *Whizz*, che lasciano ben sperare. Cominciamo da *Oscar*, un platform che, se la memoria non m'inganna, è nato su Amiga (e faceva parte dei titoli inclusi nel CD a corredo del non troppo fortunato CD^{32}) e che vi fa diventare un simpatico felino impegnato a saltellare di piattaforma in piattaforma alla ricerca di svariati oggetti da recuperare. Nulla di troppo sconvolgente, ma il gioco era carino su Amiga e vale la pena anticiparne l'uscita. Non fosse altro che per evitarvi un acquisto rischioso a scatola chiusa...*Whizz* è invece un gioco d'azione con prospettiva di gioco isometrica nel quale dovrete visitare numerose ambientazioni molto ben definite graficamente per collezionare oggetti e risolvere i problemi che vi separano dal livello seguente. Non vorrei fare confusione, ma questo gioco era chiamato *Magical Hat* fino a qualche tempo fa... Saprò dirvi di più a luglio quando *Whizz* comparirà sugli scaffali dei negozi. L'ultimo titolo è quello forse più interessante: si tratta di *Realm*, un gioco di piattaforme/sparatutto a scorrimento orizzontale che vanta una grafica davvero interessante. Costituito da molti livelli, vi porterà in un mondo pieno di pericoli e di insidie che dovrete superare grazie al sapiente uso delle armi che avrete in dotazione e di quelle che troverete strada facendo.

***Realm*. Vi solletica? *Oscar*. Vi piace?**

NUOVE FOTO DEI PRIMI TITOLI PER VIRTUAL BOY

LA FORZA SCORRE POTENTE ALLA NINTENDO

Un interessante demo e due sparatutto per il nuovo piccolino della Nintendo

Dopo avervi presentato *Telero Boxer*, *Mario Bros* e *Space Pinball*, questo mese vi proponiamo le immagini di altri due titoli e di un demo che dovrebbero spingere i miscredenti a credere che il Virtual Boy sarà un altro successo per la casa dell'idraulico coi baffi. Il demo mostra un branco di delfini compiere incredibili evoluzioni, allontanandosi e avvicinandosi allo schermo con fluidità: l'effetto di tridimensionalità è splendido ed estremamente realistico. Il realismo e la profondità sono i punti di forza anche di *Red Alert*, sparatutto della T+E Soft con visuale in soggettiva che potrà dare un'idea di cosa dovremo attenderci dal prossimo nato della grossa Enne. Per finire, ecco un altro sparatutto - genere che sembrava essere caduto in disgrazia - questa volta bidimensionale, ma che per velocità, fluidità e dettaglio grafico fa venire l'acquolina in bocca. Se il buongiorno si vede dal mattino, la giornata per chi fa un pensierino all'acquisto del VB non comincia tanto male.

Il demo con i delfini.

SEGA VEDE NERO

La versione europea del Saturn, che sarà forse disponibile tra due o tre mesi per un prezzo non ancora comunicato ma senz'altro inferiore al milione di lire, non avrà la carrozzeria di colore grigio-sorcio, come il suo fratellino giapponese, bensì nero fiammante che la rende più aggressiva. Sega ha anche allo studio una cartuccia che permetterà di vedere filmati sul Saturn in uno standard che dovrebbe, al momento non ci sono conferme in proposito, essere compatibile con l'MPEG. L'accessorio, una cartuccia che si inserirà in una porta posteriore del Saturn, dovrebbe essere messo in commercio in Giappone per la fine del mese di maggio.

NEWS

NOTIZIA RISERVATA AI POSSESSORI DI PC

UN TUFFO NEL PASSATO

Una corposa compilation con ben 15 giochi dei bei tempi andati farà piangere di nostalgia parecchi giocatori...

L'Activision ha appena lanciato una compilation per PC su CD-ROM e floppy che contiene ben quindici tra i giochi che resero grande il VCS 2600, la prima mitica console dell'Atari. Tra questi ricordo con emozione e le lacrime agli occhi *River Raid, H.E.R.O., Kaboom, Pitfall, Keystone Kapers, Fishin' Derby, Stampede*... Bei tempi, quelli, quando la grafica era spartana ed era la giocabilità a tenervi incollati al televisore per mesi. Se potete disporre di un PC non fatevi sfuggire l'opportunità di rivivere quindici favolose avventure: dopodiché guarderete ai videogiochi di oggi con un pizzico di rimpianto per quella originalità che non c'è più. Sniff, chi mi passa un fazzoletto? Pulito, possibilmente.

Giorgio rimembri ancor...

REALTÀ VIRTUALE DOMESTICA

NEC E VIDEOLOGIC PREPARANO IL COLPACCIO?

L'accordo tra le due società potrebbe dare il via al debutto dei primi sistemi Home-VR

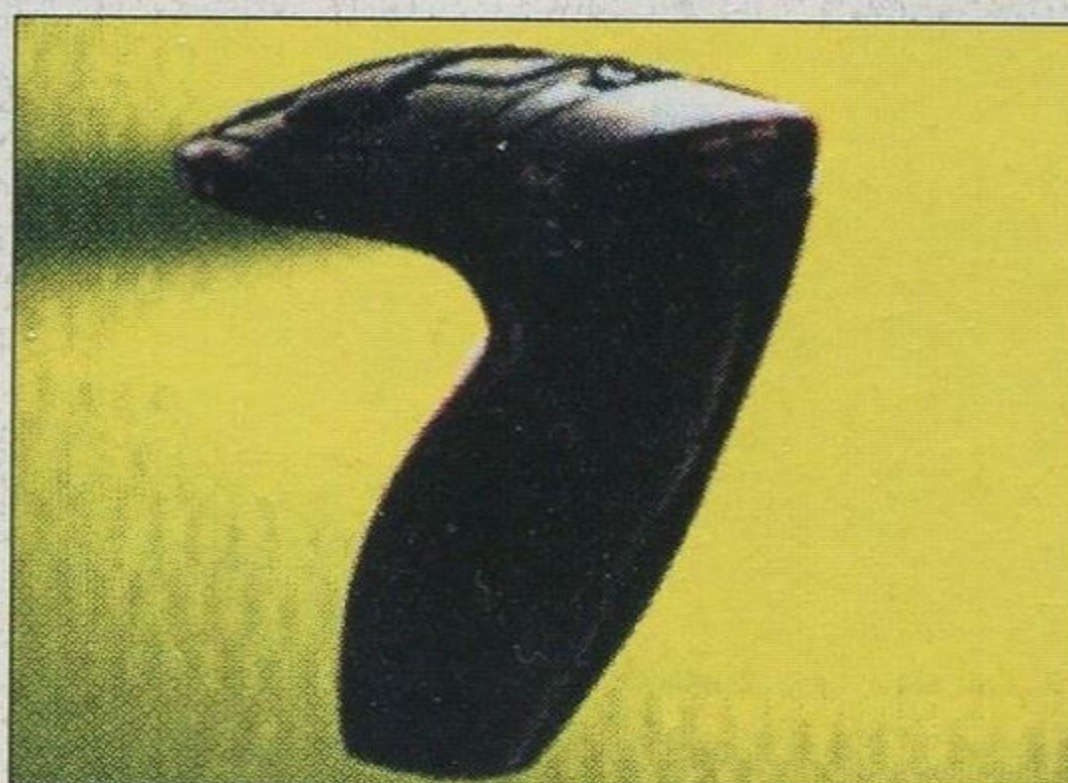
La notizia, filtrata recentemente da dietro le quinte, narra che la VideoLogic, impresa attiva in diversi campi dell'electronic entertainment, abbia raggiunto un accordo di massima con la NEC (questa la conoscete meglio, vero?) per la realizzazione di un futuro - ma più vicino di quanto possiate pensare - sistema di Realtà Virtuale di tipo domestico. Di tipo domestico significa che lo potrete giocare a casa vostra e, soprattutto, con una spesa limitata. In realtà questo passo sarebbe il secondo, dato che il primo mercato di questi nascituri sistemi sarebbe quello industriale, quindi indirizzato a società e imprese che lo utilizzerebbero per la propria attività. Tuttavia la NEC ha lasciato intendere che il sistema, che avrà potenzialità grafiche di livello incredibile con scaling, shading e light-sourcing a tutt'andare, sarà abbastanza economico da far ritenere possibile il lancio di una versione da casa. Favoloso, ma se solo penso che questo potrebbe significare il lancio di un nuovo sistema da gioco a Trust viene il mal di testa e l'orzaiolo sotto l'occhio sinistro...

La Realtà Virtuale è un sogno?

NUOVO DALLA VIR SYSTEMS

UN UCCELLO CHE SVOLAZZA LIBERO

Il titolo verrà probabilmente censurato prima di raggiungere la stampa

La VIR Systems, società australiana, ha sviluppato un innovativo controller denominato The Bird. L'aggeggio, una sorta di joystick che registra e invia al computer (o alla console) gli spostamenti della vostra mano nello spazio per mezzo di raggi infrarossi, quindi senza bisogno di cavi o di altri mezzi di collegamenti fisici, ha una forma estremamente simile a quella dell'impugnatura del calcio di una pistola e permette al jugador di muoversi liberamente nella stanza dove si trova senza perdere "contatto" con il gioco. Sulla carta, questo comando sembra molto simile, per la libertà di movimento data al giocatore, a quelli utilizzati nei sistemi di Realtà Virtuale. The Bird, del quale sono attualmente in fase di sviluppo dei modelli per Saturn, PlayStation e Ultra 64, avrà un prezzo di circa 50 dollari, una novantina di migliaia di lire, ma non aspettatevi di vederlo in giro prima di quattro o cinque mesi.

The Bird in tutto il suo splendore.

Novità GIOCHI

SONIC DRIFT 2

GG, SEGA

Il seguito del discreto gioco di guida che vedeva protagonista il porcospino blu sta per arrivare, verso la fine di aprile quindi dovreste essere già in grado di trovarlo nei migliori negozi, sui vostri amati Game Gear. Questa volta i piloti a vostra disposizione sono ben sette - sono stati aggiunti Metal Sonic e Knuckles - e i circuiti sui quali competere sono addirittura diciotto, alcuni dei quali si sviluppano su pianeti lontani. La grafica non sembra essere assolutamente malvagia e la velocità dell'azione, già elevata nel primo episodio, dovrebbe essere stata ritoccata leggermente verso l'alto. Pronti a scattare al semaforo verde!

Sonic insegue Tails: chi arriverà primo al traguardo?

FLYING NIGHTMARES

3DO, DOMARK

Il 3DO ultimamente sta sfornando diversi titoli davvero interessanti e questo *Flying Nightmares* potrebbe essere il prossimo della fortunata serie di bei giochi del VHS di Trip Hawkins. A bordo di un Sea Harrier, il jet a decollo verticale reso famoso dalla guerra delle pecore delle isole Falkland/Malvinas, sarete protagonisti di un simulatore di volo militare che la Domark porterà sul 3DO nei prossimi mesi. Missioni contro bersagli di terra, di mare e di cielo, grafica rispettabilissima e notevoli elementi strategici corredano un prodotto al quale è bene guardare con interesse. Aggiornamenti previsti nei prossimi numeri di Gheimpavuer.

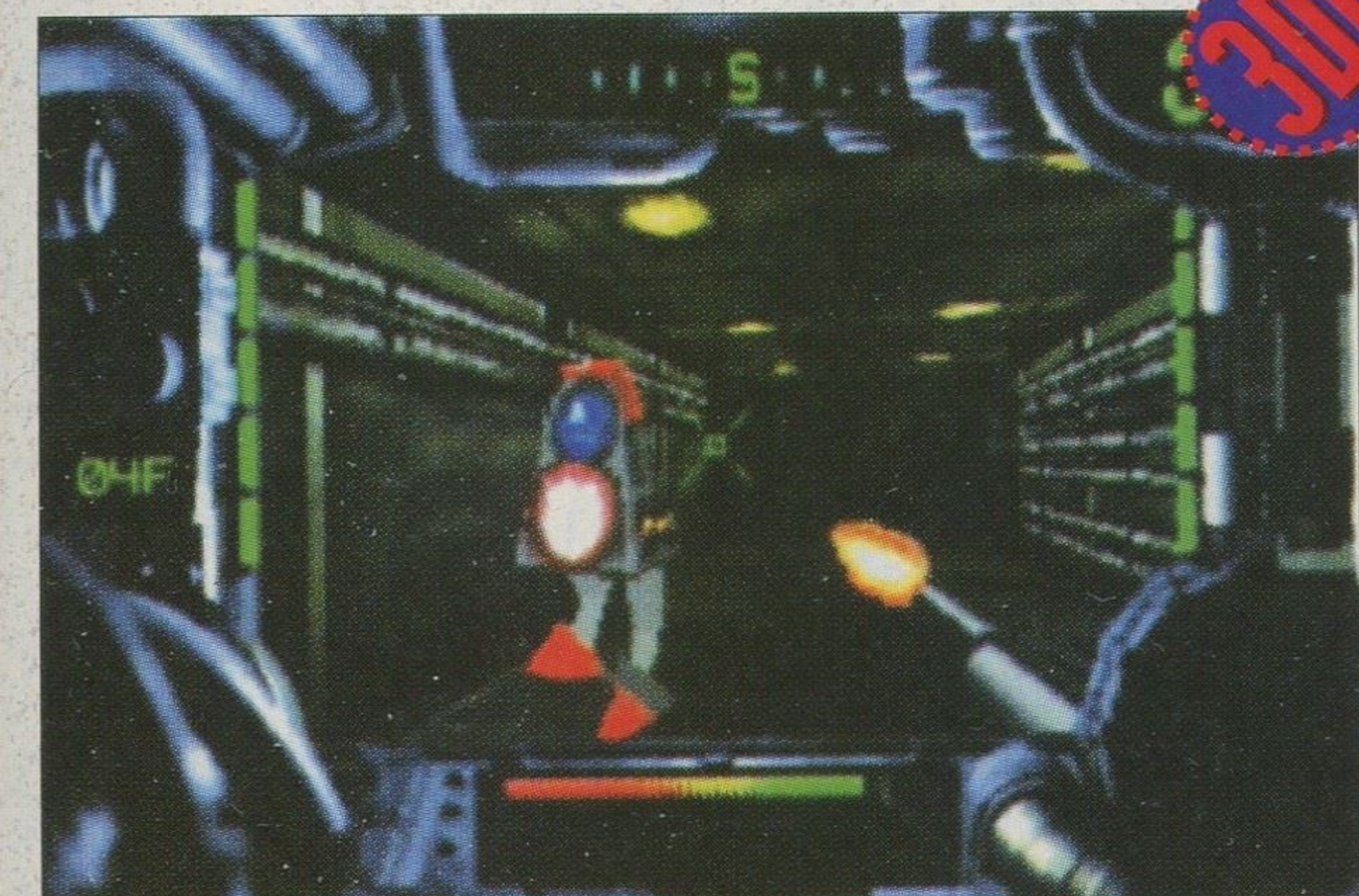
Una delle schermate non d'azione che introducono alle fasi di combattimento.

NEWS

IN FRANCIA NASCE IL S.E.L.L.

L'oscuro acronimo or ora riportato sta per Sindicat des Editeurs de Logiciel de Loisir che, tradotto dal francese, significa Sindacato degli Editori del Software Ludico. Quest'associazione che, come potrete intuire voi stessi, è sorta sotto la Torre Eiffel, raggruppa case editrici del calibro di Infogrames e gli uffici transalpini di Nintendo, Sony, Virgin e Acclaim, e ha lo scopo di stabilire un codice deontologico (cioè di comportamento) per evitare gli eccessi nei contenuti (violenza, sesso, riferimenti politici e linguaggio o testi volgari) dei videogiochi e per classificare le varie produzioni. Cioè, regoliamoci da soli prima che qualche governo decida di metter le mani, con chissà quali esiti...

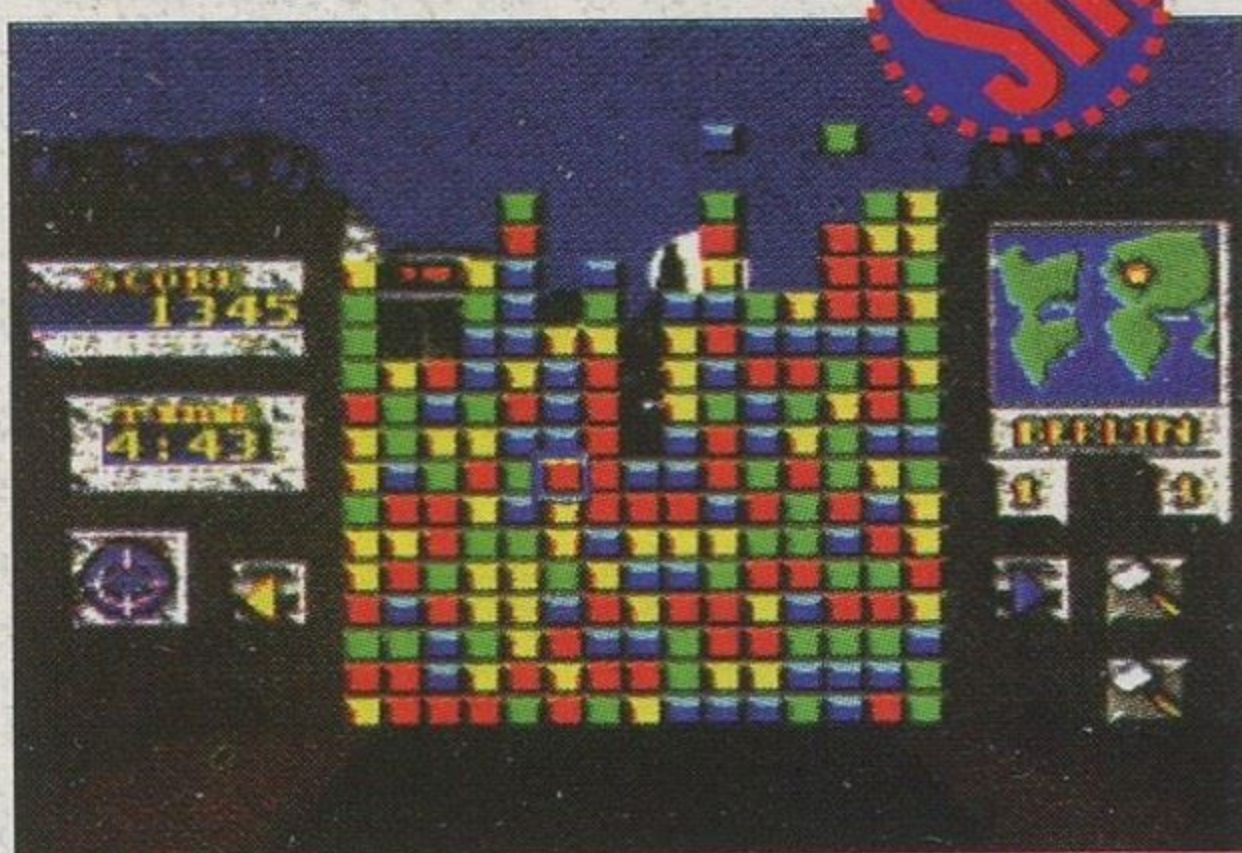
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE

3DO, SYNERGY INCORPORATED

***Iron Angel Of The Apocalypse*: titolo importante per un gioco che pretende di essere tale anche nell'essenza più intrinseca.**

Professore: facciamo l'appello. *Doom* per 3DO. Risposta dalla classe: Assente, non verrà per un bel po' di tempo. Forse non verrà mai... Però, professore, c'è suo cugino, tal *Iron Angel Of The Apocalypse*. Costui, pur senza il sangue, la violenza e il senso di terrore di *Doom* è rimanere molto simile a lui. Graficamente è molto bello, il sonoro non è da meno e la storia parla di un droide costruito alla bell'e meglio da un professore miezz' pazz' che deve ripulire dei labirinti dai minacciosi abitatori che incontrerà. Incognite sono velocità di gioco e fluidità dei movimenti ma lo scopriremo solo vivendo, anzi giocando.

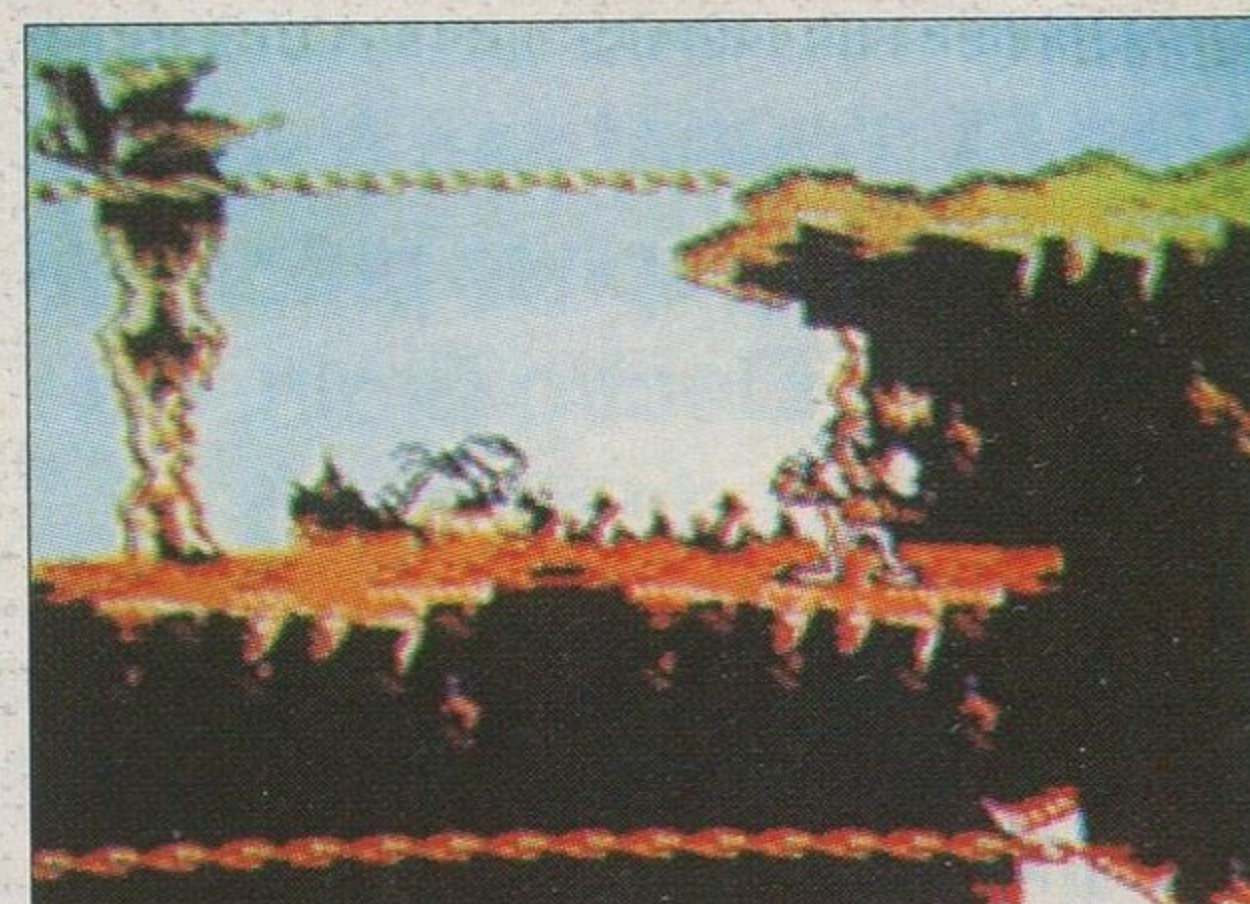
BREAK THRU!

SNES, SPECTRUM HOLOBYTE

Già presentatovi in versione GB, questo gioco nato dalla fertile mente di Alexey Pajitnov riprende lo schema di gioco classico di Tetris chiedendovi, questa volta, di distruggere dei muri formati da quadratini colorati. Sulla lunga e difficile strada che porta al successo troverete sia nemici che amici, questi ultimi identificabili come candelotti di dinamite, missili e quadratini multicolore che fungono da jolly. I vari livelli sono ambientati nelle maggiori città mondiali e lo schermo finale ha come sfondo nientemeno che la meravigliosa Piazza San Ciro di Portici, megalopoli famosa per aver dato i natali ad un noto collaboratore di Game Power.

Qui siamo a Berlino. Dovete sapere che questo titolo è giocabile con un amico, senza il bisogno di spaccare in due la cartuccia...

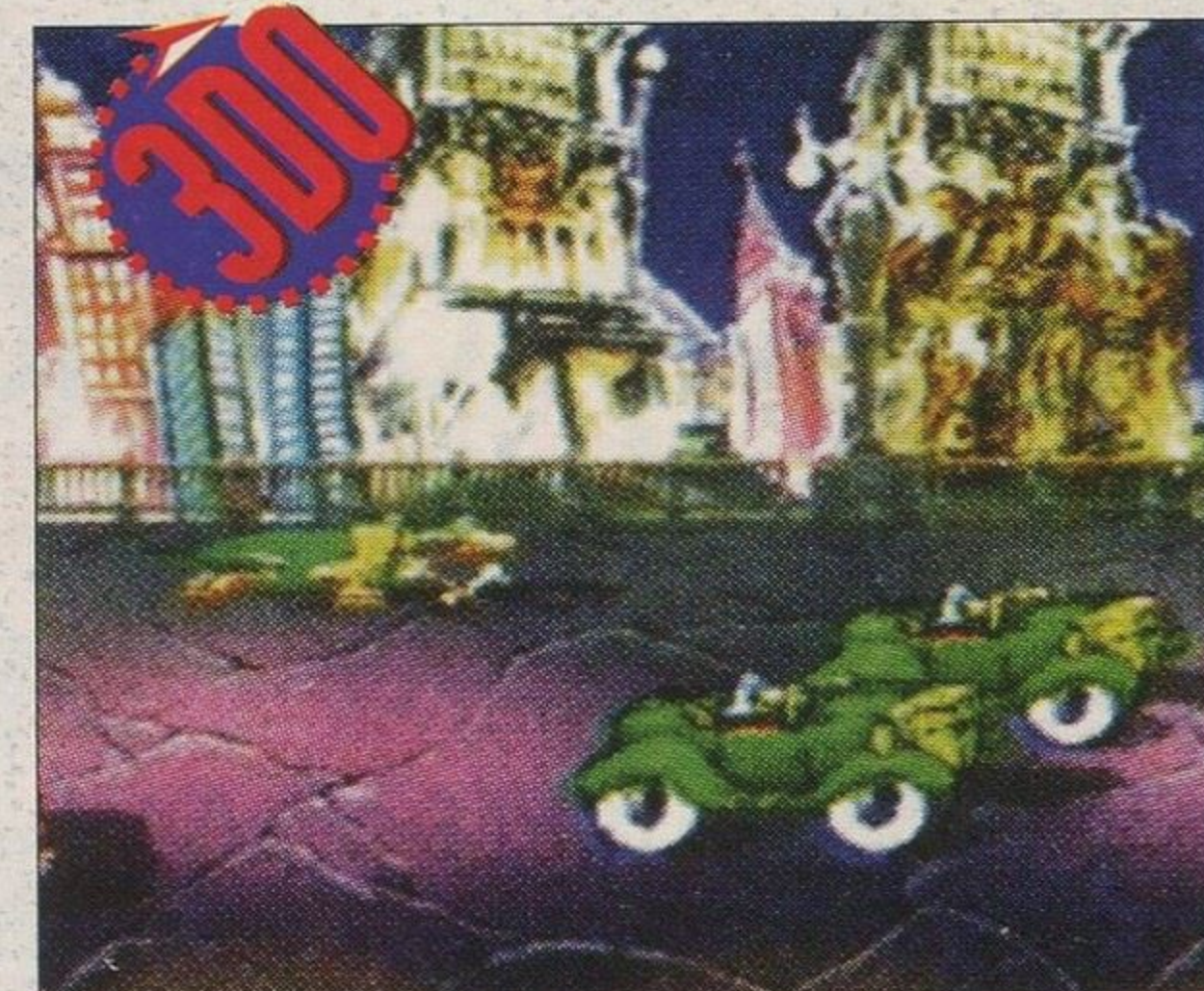
EARTHWORM JIM

GB, PLAYMATES

I possessori di Game Boy possono cominciare a zompare per la gioia: *Earthworm Jim*, il gioco-mito di David "Animation" Perry sta per arrivare sul piccolo portatile in bianco e nero. Sembra che la conversione (della versione SNES, quindi con un livello in meno rispetto a quella MD) sarà perfetta sotto tutti gli aspetti, e cioè numero dei livelli, struttura, numero dei nemici e aspetto grafico, eccezion fatta per il colore e qualche simpatico effetto speciale. Il sonoro, fatte le debite proporzioni, sarà ugualmente di ottimo livello e, tirate le somme, non ci resta che attendere giugno, data entro la quale *EJ*xGB sarà disponibile.

Chissà se il Virtual Boy avrà mai un gioco così...

DINO BLAZE

3DO, VIRGIN

La Virgin ha messo in giro le prime immagini di Dino Blaze, serie di eventi pseudo-sportivi che hanno come protagonisti una serie di simpatici dinosauri che si affrontano in non meglio precisate competizioni sportive. Potrebbe essere qualunque cosa: hockey a rotelle, polo, golf, cardigan, ping-pong a espansione, tennis con i baffi. Insomma, di tutto. La grafica comunque sembra essere davvero altamente positiva ed anche il sonoro non dovrebbe essere da meno. Questo gioco sembra essere potenzialmente gradevole, ma la conferma ve la darò solo tra un po' di tempo.

Mira que grafica! Aye caramba!

MIDNIGHT RAIDERS

MCD, SEGA

In perfetto stile *Tomcat Alley*, purtroppo, mi viene da aggiungere, Sega sta per presentare sul mercato *Midnight Raiders*, un titolo nel quale piloterete un elicottero da combattimento in una serie di missioni il cui denominatore comune è la folta presenza di nemici di aria, terra e mare. Purtroppo lo schema di gioco si limita a chiedervi di spostare il mirino e le pur apprezzabili sequenze cinematografiche non sembrano aggiungere molto sale ad una minestra che, così com'è, non sembra essere troppo saporita. Come al solito, sono pronto ad ammettere di aver dato un giudizio affrettato, ma Sega dovrà prima dimostrare che *MR* è bello giocabile. Passo e chiudo.

Ma cosa avrà da ridere questo bel cefalone? Non avrà mica, per caso, vinto al Totocalcio?

Una sequenza di combattimento. Il gioco è stato sviluppato dalla Stargate Films.

LA VERITÀ SUL JAGUAR

Ma il felino dell'Atari è a 16 o a 64 bit? La querelle sembra essere giunta alla fine: l'Atari stessa ha affermato che i chip grafici utilizzati sono due, ciascuno a 32 bit - lavorano in parallelo - e le loro prestazioni sono in tutto e per tutto analoghe a quelle di un processore a 64 bit. Infine, il 68000 inserito sotto la pelle del Jaguar sovrintende solo ed esclusivamente alla gestione dei joypad. L'affermazione di Mr. Walker è vera solo in teoria, perché in pratica il modo in cui i processori comunicano tra di loro e con il resto del sistema, influenzano la resa effettiva dei "gemelli" che può essere peggiore, migliore o identica a quella di un singolo chip.

NEWS

CANNON FODDER

3DO, VIRGIN

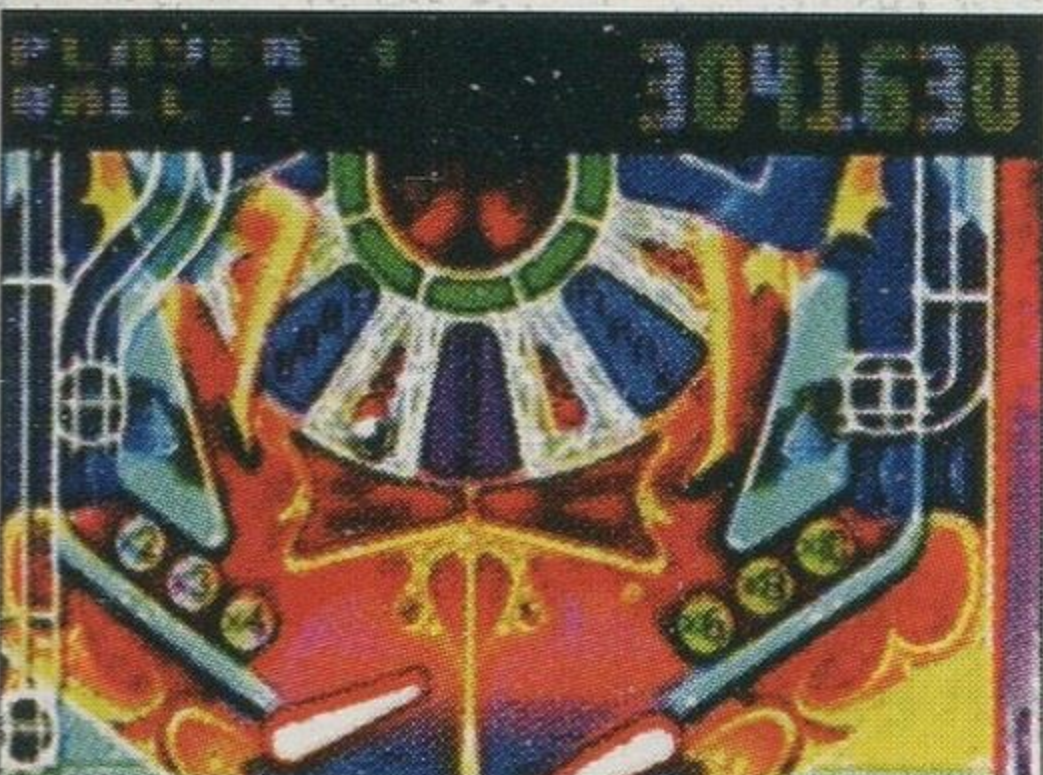
3DO

Con questa conversione, il bellissimo sparatutto strategico realizzato dalla Sensible Software del geniale Jon Hare entra di diritto nell'Olimpo dei titoli più trasversali - ossia convertiti sul maggior numero di sistemi - della storia dei videogiochi. Questo fatto depone a favore del gioco: in pratica vuol dire che è talmente bello che nessun giocatore dovrebbe perdere l'opportunità di divertirsi con esso, indipendentemente dal sistema posseduto. Del gioco vi dico che è in tutto e per tutto identico alle altre versioni, ma le potenzialità del 3DO hanno permesso di inserire delle belle sequenze in FMV e un bel po' di sonoro campionato aggiuntivo, proprio come nelle più potenti - rispetto a quelle per MD e SNES - versioni PC.

PINBALL FANTASIES

JAGUAR, ATARI

JG

Pinball Fantasies è un solido titolo di flipper molto colorato e con piani di gioco originali e dotati di numerosi orpelli che li rendono appassionanti e difficili. Già visto su SNES, la versione per Jaguar cercherà di ricreare il feeling della "real thing", indispensabile a un flipper su console per cercare di non cadere nel Limbo delle promesse non mantenute. In bocca al lupo!

Molti colori, ma se la pallina non si muoverà realisticamente non sapremo che farcene!

SAILOR MOON

GG, BANDAI

GG

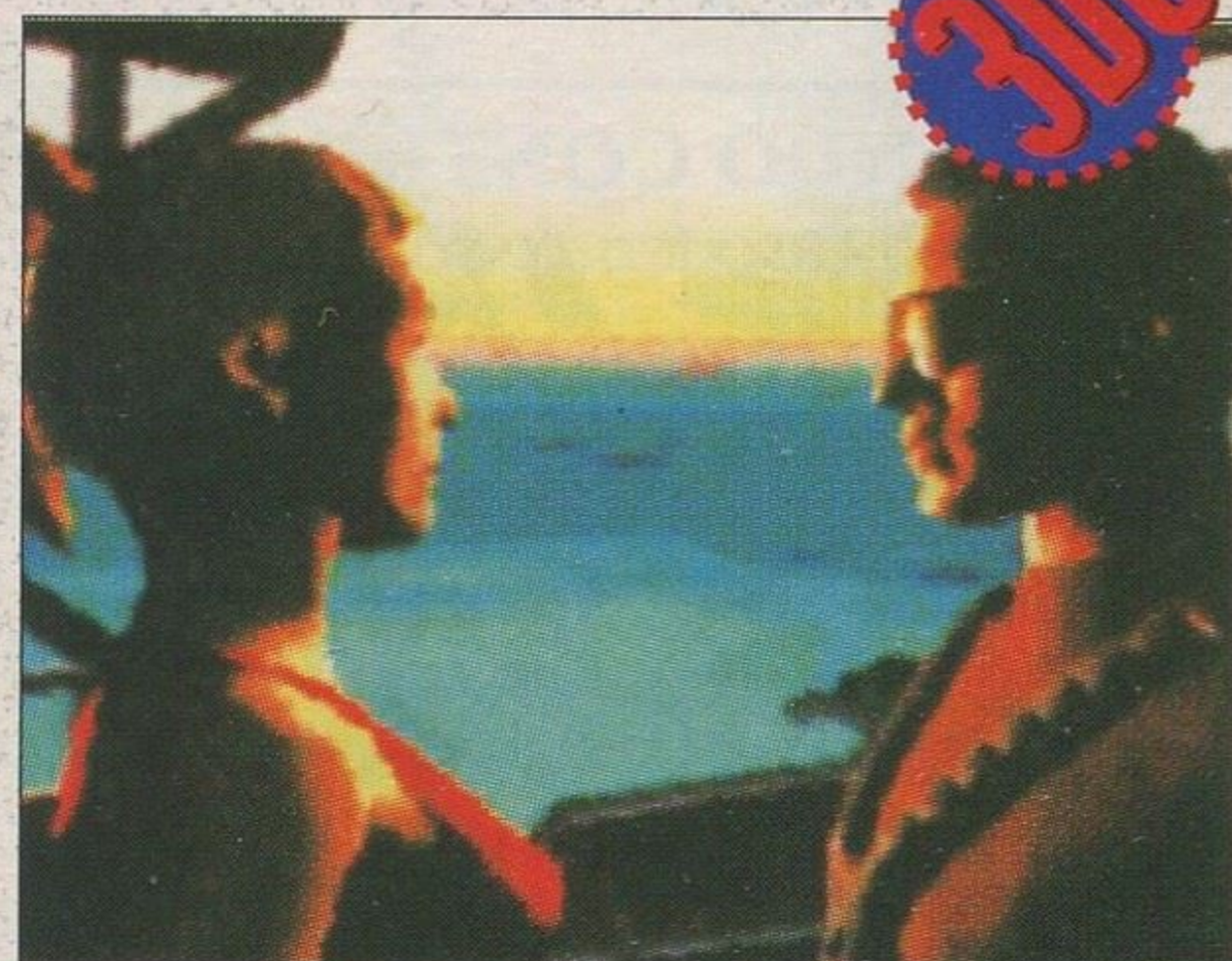
Già visto, giocato e non troppo apprezzato su SNES e MD, il gioco che vede protagoniste le minigonnate ragazzine impegnate contro ogni sorta di mostriciattolo che vuole conquistare la Terra, sta per arrivare anche sul portatile di casa Sega. Non aspettatevi nulla di diverso da un classico corri, salta e picchia a scorrimento orizzontale e, occasionalmente, verticale, ma la grafica è carina, il concept semplice e le ragazze carine. Quindi a molti di voi non dovrebbe assolutamente dispiacere.

Sailor Moon: li state guardando i cartoni animati? No? Siete più intelligenti di quanto credessi...

CYBERIA

3DO, INTERPLAY

3DO

L'Asia è da sempre terra di misteri: le antiche civiltà indiane, i segreti de tempio di Shao-Lin, la tecnologia dell'antica Cina, gli arti estensibili di Dhalsim... Oggi c'è un mistero in più: l'ubicazione di Cyberia, una macchina da guerra talmente potente da poter distruggere l'intero mondo! Starà a voi riuscire a trovarla e a disattivarla prima che possa entrare in funzione. Il gioco è un misto tra l'azione pura e la riflessione e non mancheranno tante simpatiche scenette "cinematografiche" che vi immergeranno ancora di più nell'atmosfera. Dalla Interplay per 3DO, ma non prima di luglio o agosto. Ce la fate ad aspettare?

Cyberia: due tizi si guardano negli occhi, complice un panorama che permetterebbe persino a Dupont di strappare un bacio a una ragazza...

TEMPO JUNIOR

GG, SEGA

GG

Il primo gioco di piattaforme appositamente concepito per il Mega Drive 32 sarà convertito entro breve tempo anche per il piccolo Game Gear. Di certo bisognerà far fronte alle enormi differenze di capacità tra GG e 32X ma sembra proprio che il risultato finale porterà a un gioco ugualmente godibile e divertente. Graficamente molto gradevole, *TJ* metterà a dura prova la vostra abilità: nemici da sconfiggere, oggetti da trovare, bonus da conquistare, stanze segrete da esplorare. Insomma, è un platform, ma con un background musicale che gli conferisce un tocco di originalità che non guasta assolutamente.

Questa sorta di rana con testa volante è uno dei nemici che incontrerete nel secondo livello. Sembra tostarello.

REVOLUTION X

SNES/MD, LJN

SNES MD

Revolution X è uno sparatutto in soggettiva reso famoso in versione coin-op tanto dalla bella grafica digitalizzata che dalla rockeggiante musica degli Aerosmith.
Gli autori di questo gioco sono i tizi simpatici della Williams, che ha sovente venduto la licenza per le versioni home dei suoi coin-op all'Acclaim. E allora perché questa volta Revolution X porterà il marchio della LJN? Semplice, perché la LJN è una società strettamente collegata all'Acclaim. È tutto più chiaro ora? Volete sapere com'è il gioco? Facile: con il joypad muovete il mirino della vostra arma e con uno dei tasti aprite il fuoco contro un nemico.
È facile colpirli, ce ne sono talmente tanti su schermo che anche volendo sarebbe difficile mancarli...

Chi era quel malpensante che non mi ha creduto quando ho scritto che ci sono molti nemici su schermo?

NEWS

UN SEGUITO GRADITO(?)

Circa un annetto fa fece la sua comparsa *Super Putty*, gradevole conversione di un bel gioco a piattaforme che aveva fatto ben parlare di sé su Amiga. Il multiforme personaggio che ne era il protagonista sta per tornare sui Super NES in una seconda avventura che ricalcherà le orme della prima, ossia tanta azione e un discreto numero di enigmi da risolvere. Dirige la Ocean.

Un gioco della Ocean che non è un tie-in cinematografico?

Affari

Morte ai pirati! • Il mercatino delle acquisizioni • Pubblicità ingannevole? • Programmatore fai da te

NINTENDO CONTRO SAMSUNG

Un nuovo caso legale si prospetta all'orizzonte

Di quando in quando, le case di software decidono di scannarsi tra di loro per i più vari motivi: un copyright infranto, brevetti violati e tante altre belle cose ancora. È da poco giunta notizia che la Nintendo ha intenzione di citare in giudizio la coreana Samsung perché questa società avrebbe immesso sul mercato delle copie illegalmente riprodotte di un gioco da due lire, certo *Donkey Kong Country*.
La notizia ha suscitato scalpore non tanto per il fatto in sé, affatto raro nel business dei videogame, ma perché la Samsung è una società di notevolissime dimensioni e nessuno si aspettava che potesse essere implicata in uno scandalo simile. Come andrà a finire? Chi vivrà vedrà...

Nintendo

ACCLAIM COMPRA IGUANA E GAMETEK SI PAPPA LA MALIBU

Le software house non si limitano a sfornare giochi ma si comprano e vendono a vicenda

In America gli uffici finanziari e strategici delle maggiori soft-house si stanno dando parecchio da fare in questo periodo: è notizia alquanto fresca e appetitosa che l'Acclaim abbia acquistato l'Iguana Entertainment, autrice di titoloni quali *NBA Jam* normale e *T.E.*, solo per citare il loro più chiaro successo. Altra notiziola simpatica è quella che riporta come la GameTek abbia comprato la Malibu (tra i suoi maggiori successi cito *Evander Holyfield Boxing*, *Joe Montana Football* e *Batman Returns*). La Malibu entrerà a far parte del team Alternative Reality Technologies e si dedicherà principalmente allo sviluppo di titoli sportivi per i sistemi della nuova generazione.

IL SATURN È UNA MACCHINA A 64 BIT?

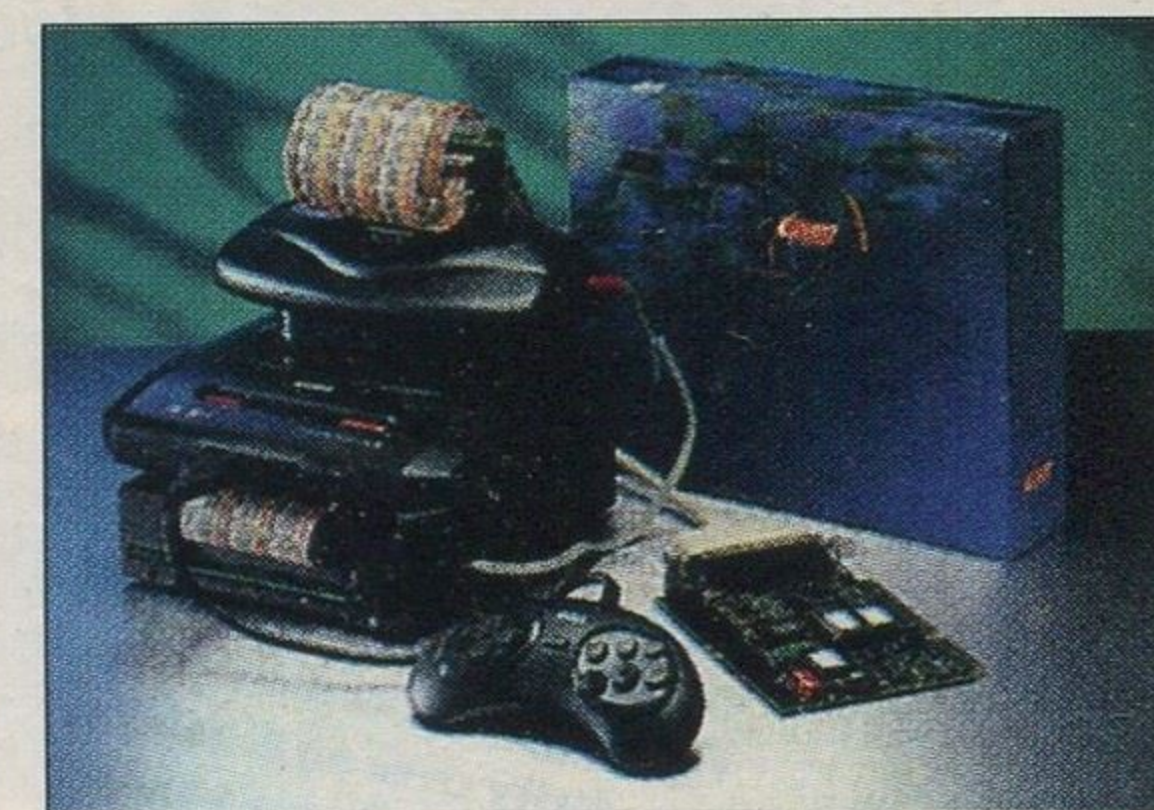
L'incredibile notizia si ricava analizzando la pubblicità giapponese della macchina

Proprio così: il Saturn viene pubblicizzato dalla Sega come una console a 64 bit. Questa affermazione sembra essere giustificata non tanto dalla possibilità che l'Hitachi abbia sistemato dei chip a 64 bit a differenza dei previsti processori a 32, alquanto improbabile in verità, quanto da una strategia comunicativa che spinge i creativi della Sega ad affermare che due processori a 32 bit che lavorano in parallelo equivalgono in tutto e per tutto a un singolo processore a 64 bit. Se non ci credete, andate a chiedere all'Atari...

SEGA

SNASM 2: IL PRIMO PASSO PER DIVENTARE MILIARDARI

La società inglese Cross Products ha messo in vendita un kit di sviluppo software per Mega Drive 32X

Si sa che il business dell'electronic entertainment è in forte espansione: e allora, perché non tentare la sorte e cercare di entrare in quel fantastico mondo come programmatori? La Cross Products ha realizzato, con l'aiuto della stessa Sega, un kit di sviluppo che permette di creare giochi per MD32X e MD. Attenzione: non sto parlando di un programma software - del tipo di *Shoot'em up Construction Kit*: chi ha avuto un'Amiga sa di cosa sto parlando - ma di un kit completo, hardware e software, di livello professionale, già utilizzato da numerose software house in tutto il mondo. Il pacchetto software comprende tool di programmazione utili per "dialogare" con i chip della console, sia gli SH2 dell'Hitachi che il Motorola 68000, e tutta una serie di facilitazioni che aiuteranno l'autore a realizzare titoli degni di cotanto hardware, non ultimo un "debugger" per individuare e curare errori di programmazione. Il prezzo del marchingegno, che è interfacciabile con qualunque PC e comprende anche versioni avanzate - ossia con memoria SDRAM presente in quantità doppia rispetto a quella di un MD32X standard: in questo modo è possibile far girare il titolo in lavorazione e contemporaneamente il programma di debugging - è di circa 3.500 sterline, ossia meno di nove milioni. Se avete voglia di fare dei videogiochi il vostro lavoro, questa è senz'altro una possibilità interessante: contattate la Cross Products al numero 0044/113/2429814.

Star Wars Chess

Le frasi celebri

Breve lista delle affermazioni più emblematiche fatte dai principali protagonisti del fantastico mondo dei videogiochi.

"Hanno fallito (l'Atari, NdR) perché credevano che i loro rivali fossero la Commodore mentre in realtà erano Nintendo e Sega": Peter Molyneux, deus-ex-machina della Bullfrog - editrice di *Theme Park*, *Magic Carpet* e *Populous*, tra gli altri - parlando dell'Atari.

"Noi siamo estremamente contenti di quest'accordo (quello con l'Atari, NdR) che ha un potenziale di benefici di lungo termine per entrambe le compagnie": David Rosen della Nintendo of America.

"Per la Nintendo il Virtual Boy potrà diventare tanto importante quanto lo è stato il Game Boy. Noi ci aspettiamo che le due macchine coesistano, piuttosto che ritenere il VB un successore del GB": Gumpei Yokoi, ingegnere del reparto R&D3 (ricerca e sviluppo 3) della Nintendo.

"L'esordio dei 16 bit ha segnato la rapida fine dei sistemi a 8 bit perché le nuove macchine erano relativamente poco costose rispetto alle precedenti. Il passaggio dalle console a 16 bit a quelle a 32/64 bit sarà più lento per la notevole differenza di prezzo. I 16 bit moriranno per la scarsità del software - gran parte dei programmatori stanno già lavorando a progetti sui 32 bit - non perché effettivamente giunti alla fine del loro ciclo di vita": David Perry.

ASTROCOMPUTER

06/78.61.74

VIA VETURIA, 68 · 00181 ROMA

06/78.34.82.25

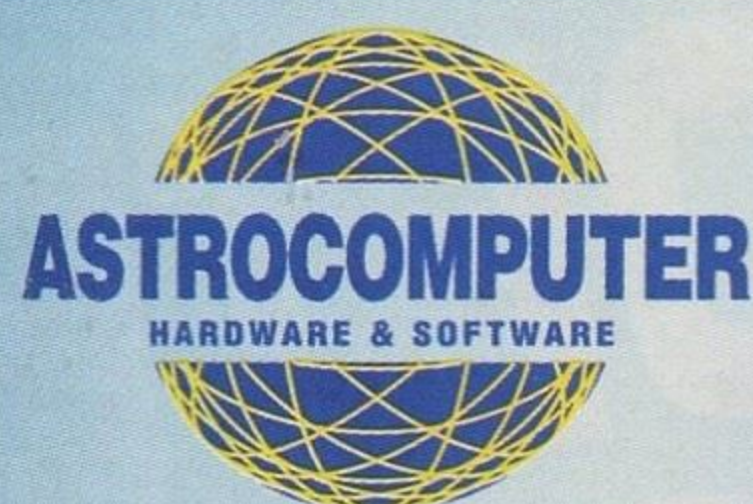
VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE CAPILLARE IN TUTTA ITALIA
SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE)

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ

VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

ASTROCOMPUTER
HARDWARE & SOFTWARE

LE OFFERTE DEL MESE

Consolle

Offerta	Prezzo
SUPER NES + ALIMENTATORE + CAVO SCART + JOYPAD	L. 199.900
SUPER NES + ALIMENTATORE + CAVO SCART + 2 JOYPAD + MARIO ALL STAR + MARIO WORLD	L. 309.000
SUPER NES + DONKEY KONG COUNTRY + ALIMENTATORE + CAVO SCART + 1 JOYPAD	L. 309.000
GAME GEAR + LION KING	L. 259.000
GAME BOY + MORTAL KOMBAT II	L. 139.000
3DO FZ 10 + 3 GAMES	L. 899.000
MEGA DRIVE + MORTAL KOMBAT II + 2 JOYPAD	Telefonare
MEGA DRIVE + ADATTATORE + 2 JOYPAD + S. STREET FIGHTER II + GIOCO A SCELTA	L. 299.900
JAGUAR	L. 639.000
NEO·GEO CD + FATAL FURY II	L. 850.000
SEGA SATURN + DAYTONA USA	L. 1.199.000
SONY PLAYSTATION + JOYPAD + SCART + 1 GIOCO	L.1.250.000

Giochi

SONY PLAYSTATION	
TEKKEN	189.000
STARBLADE ALPHA	189.000
VAMPIRE	TELEFONARE
PHILOSOMA	189.000
FORMATION SOCCER	199.000
GUNNERS HEAVEN	199.000
GUNDAM	189.000
ZERO DIVIDE	189.000
S. STREE FIGHTER THE MOVIE	189.000
ARC THE LAD	189.000
FUJIMARU	189.000
MOTOR TOON	180.000
KILEAK THE BLOOD	170.000
CYBER SLED	170.000
DARK STALKER	199.000

SEGA SATURN	
DAYTONA USA	159.000
DEDALUS	159.000
VIRTUAL HYDECIDE	159.000
RAMPO	159.000
BLUE SEED	159.000
GRAND RACER	159.000
SHINOBI EX	159.000
VAN BATTLE	159.000
X-MAN	159.000
VIRTUA RACING	159.000
ASTAL	159.000
VICTORY GOAL	129.000
PANZER DRAGON	169.000
GRAND CHASER	169.000

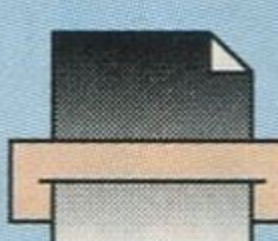
NEO·GEO CD
GIOCHI DA LIRE...85.0000

Importante!

ACQUISTANDO UNO DI QUESTI GIOCHI AVRAI IN OMAGGIO UN ADATTATORE UNIVERSALE PER SUPER NES "FIRE FX NO CODE"

Gioco	Prezzo
SOCCER SHOOT OUT	99.000
POCKY E ROCKY	79.000
CAPTAIN AMERICA	79.000
ZELDA	79.000
SPIDERMAN XMAN	79.000
ART OF FIGHTING	79.000
EMPIRE STRIKE BACK	89.000

ACQUISTANDO UNO DI QUESTI GIOCHI AVRAI IN OMAGGIO UN ADATTATORE UNIVERSALE PER MEGA DRIVE "MEGA KEY"

Gioco	Prezzo
MORTAL KOMBAT II	99.000
S. STREET FIGHTER	119.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	79.000
LION KING	119.000

3DO

Titolo	Prezzo
Control Pad	85.000
Laser Gun	TELEFONARE
Immercenary	119.000
Creature Shock	119.000
Doom	119.000
Yu Yu Hacusho	99.000
Flashback - Quest Identity	99.000
Dedalus Encounter	119.000
Montana Jones	119.000
Time to Die	119.000
Space Ace	119.000
Jex	119.000
Need for Speed	119.000
Rock & Roll Racing	119.000
FIFA Int. Soccer	119.000
Super Street Fighter II	80.000
Mad Dog 2	109.000
Road Rush	99.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
11th Hour: Sequel to 7th	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Lost Files of Sherlock Holmes	119.000
Kingdom: The Far Reaches	119.000
Off-World Interceptor	129.000
Shadow: War of Succession	119.000
Space Pirates	119.000
Clayfighter II	109.000
Dragons Lair II	TELEFONARE
FIFA Soccer 95	119.000
Jam it	119.000
Samurai Shodown	119.000
Theme Park	119.000
World Cup Golf	109.000
Return Fire	119.000
Street Fighter Turbo	129.000
Off Road	119.000
Rebel Assault	119.000
Hell	119.000

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
Jelly Boy	119.000
NBA Action '95 Robinson	119.000
Road Runner Desert	119.000
Brain lara Cricket	119.000
Super Street Fighter II	99.000
Mortal Kombat II	99.000
FIFA Soccer '95	105.000
NBA Jam Tournament	109.000
Adventures Batman & Robin	129.000
Bobby's World	129.000
Kawasaki Super Bike Chall.	129.000
Riser of the Robots	119.000
TNN Bass Tournament	129.000
True Lies	119.000
World Series Baseball '95	129.000
Baby's Day Out	119.000
Wayne Gretzky NHLPA All-S	129.000
Bass Masters Classic	129.000
Izzy's Olympic Quest	119.000
Star Trek: Deep Space 9	129.000
Pitfall	129.000
Syndicate	119.000
NBA Live 95	119.000
Wolverine	119.000
Justice League	129.000
The Shadow	129.000
The Flinstones: The Movie	129.000
FIFA Int. Soccer	89.000
Virtua Racing	80.000
Fatal Fury II	129.000
Lion King	119.000
NFL 95	TELEFONARE
Power Rangers	119.000
E/A Tennis	119.000
Clayfighter	99.000
Samurai Shodown	129.000
Indy Car Racing	119.000

SUPER NES

Titolo	Prezzo
Ninja Warrior	129.000
Wild Guns	129.000
Man UTD Soccer	129.000
Pocky & Rocky 2	129.000
Operation Starfish	129.000
The Shadow	129.000
Super Game Boy	119.000
Bobby's World	129.000
Dirt Trax FX	129.000
Lost Vikings II	129.000
Metal Warriors	129.000
Mickey's Playtown Adventure	129.000
Pinball Fantasies	129.000
RHI Riller Hockey	129.000
Rise of the Phoenix	129.000
Sterling Sharpe: End 2 End	129.000
Super R.B.I. Baseball	129.000
Swat Kats	129.000
Time Cop	129.000
Baby's Day Out	129.000
Justice League	129.000
Kyle Petty's No Fear Race	129.000
Porky Pig's Haunted	129.000
Bass Masters Classic	129.000
Izzy's Olympic Quest	129.000
Star Trek: Deep Space 9	129.000
Art of Fighting 2	129.000
Donkey Kong Country	125.000
Lion King	119.000
FIFA International Soccer	129.000
S. Street Fighter II	125.000
Mortal Kombat II	119.000
Fatal Fury Special	119.000
Perfect Eleven	119.000
NBA Jam Tournament	119.000
Rise of the Robots	129.000
Batman & Robin	129.000
NHL 95	129.000
Super Bases Loaded III	TELEFONARE
NCAA Basketball Final Four	TELEFONARE
Skuljagger's Revenge	TELEFONARE
The Simpsons: Virtual Bart	139.000
NFL 95	129.000
Clayfighter II C.E.	129.000
Dragon Tales	99.000
GP1 Part II	129.000
Samurai ShoDown	135.000
Speedy Gonzales	125.000
Mega Man X II	129.000
Power Instinct	129.000
Air Strike Patrol	129.000
Madden 95	129.000
Micromachines	119.000
S. Punch Out	119.000
Final Fantasy III	139.000
Syndicate	129.000
Indy Car Racing	119.000
NBA Live	119.000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
Daffy DucK	55.000
Jelly Boy	55.000
Mortal Kombat II	49.000
Power Rangers	45.000
NBA Jam	45.000
Mario Land I	35.000
Duck Tales II	35.000
Tom & Jerry	35.000
Little Mermaid	35.000
Pinball Dream's	35.000
Spiderman III	35.000
Double Dragon III	35.000
Asterix	35.000
Crash Dumnies	35.000
Jeep Jamboree	35.000
Jungle Book	35.000
Spot Cool	35.000
All Star Challenge II	35.000
Elite Soccer	35.000
Yogi Bear	35.000
Captain America	35.000
Indiana Jones	35.000
Tarzan	35.000
Robocop vs Terminator	35.000
Total Carnage	35.000
Spiderman Xmen	35.000
Lamborghini	35.000
Ghostbusters II	35.000
North Star Ken	35.000
Goal	35.000
Tiny Toon	35.000
Top Gun II	35.000
Flinstones	35.000
Tetris	35.000
Kick Off	35.000
Looney Tunes	35.000
Tennis	35.000
Mickey's Chase	35.000
Simpson's II	35.000
Addam's Family II	35.000
Batman II	35.000
Ferrari	35.000
Football Int.	35.000
Tiny Toon II	54.900
Jurassic Park II	54.900
Micromachines	54.900

MEGA 32 X

Titolo	Prezzo
Golfs Best 36 Holes	149.000
Supreme Warrior	159.000
Corpse Killer	149.000
Nigh Trap	149.000
Slan City	149.000
Golf 38 Great Holes: Couples	139.000
Metal Head	139.000
Surgical Strike	139.000
Tempo	139.000
Knuckles Chaotix	139.000
Stellar Assault	139.000
Cosmic Carnage	129.000
Space Harrier	129.000
College Basketball	129.000
Cyber Drawl	129.000
Doom (USA)	129.000
Doom (PAL)	139.000
Fahrenheit	129.000
Golf Magazine	129.000
Star Wars (USA)	129.000
Star Wars (PAL)	139.000
S. Motocross	129.000
Virtua Racing (USA)	129.000
Virtua Racing (PAL)	139.000
After Burner	129.000

GAME GEAR

Titolo	Prezzo
Bonkers	65.000
Micro Machines 2	65.000
Mortal Kombat II	49.000
Lion King	59.000
NBA Jam Tournamentt	69.000
Indiana Jones	TELEFONARE
Spiderman	TELEFONARE
Hook	45.000
Robocop III	TELEFONARE
S. Monaco GP	TELEFONARE
Grendog	TELEFONARE
NBA Jam	49.000
Jungle Book	49.000
World Cup USA 94	49.000
GP Rider Moto	49.000
Simpsons III	45.000
Chakan	45.000
Wimbledon	45.000
Sonic Caos	49.000
Power Rangers	TELEFONARE
NFL 95	TELEFONARE
Fatal Fury Special	69.000
Samurai Shodown	TELEFONARE
FIFA Soccer	85.000
Dragon	69.000
Desert Strike	59.000
Castle of Illusion	59.000
Crash Dumnies	59.000
Star Wars	59.000
TZ J. Day	45.000

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dagli Stati Uniti news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci!
Importante: nessuna imposizione sugli ordini

Gioielli in Vetrina

Accessori

3D ZERO
Da oggi puoi usare il tuo Joystick/Joypad Super Nes sulla 3DO
L. 69.000

NITRO ADAPTOR 2
(Adattatore universale)
L. 39.000

CD + PLUS
(Adattatore universale Mega CD)
L. 69.000

ADATTATORE UNIVERSALE
(per giochi protetti)
L. 39.000

SIDEWINDER
(Joystick 6 tasti per Mega Drive e Super Nes)
L. 85.000

ULTRA 2 IN 1
(Joypad 6 tasti Mega Drive e Super Nes)
L. 39.000

MILLENIUM
(Joystick per Mega Drive, Super Nintendo e Amiga CD-32)
L. 49.000

Consolle

MEGA 32 X
(VER. PAL)
L. 340.000

3DO-FZ10
+ 3 giochi
L. 899.000

SEGA SATURN
+ Daytona USA
L. 1.199.000

SONY PLAYSTATION
+ gioco + pad + scart
L. 1.250.000

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE
GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

LA PRIMA VOLTA DI NINTENDO

Dall'Inghilterra è rimbalzata la notizia che Nintendo ha acquistato, per la prima volta nella sua ultradecennale storia videoludica, la licenza di un film per ricavarne un videogioco. Il film in questione è il prossimo James Bond 007, quello che vedrà l'esordio di Pierce Brosnan nella parte che fu di Sean Connery, di Roger Moore e di Timothy Dalton, ma la notizia che più vi sta a cuore è che il team che curerà lo sviluppo del gioco (che dovrebbe chiamarsi *Goldeneye*) è la Rareware. Si, proprio quella Rareware che ha creato *Donkey Kong Country* e sembra proprio che anche *Goldeneye* mostrerà cosa sa fare un umile SNES quando la sua grafica è realizzata con una potente workstation della Silicon Graphics. L'uscita del gioco è prevista per dicembre, ma vi parleremo di questo gioco molto prima.

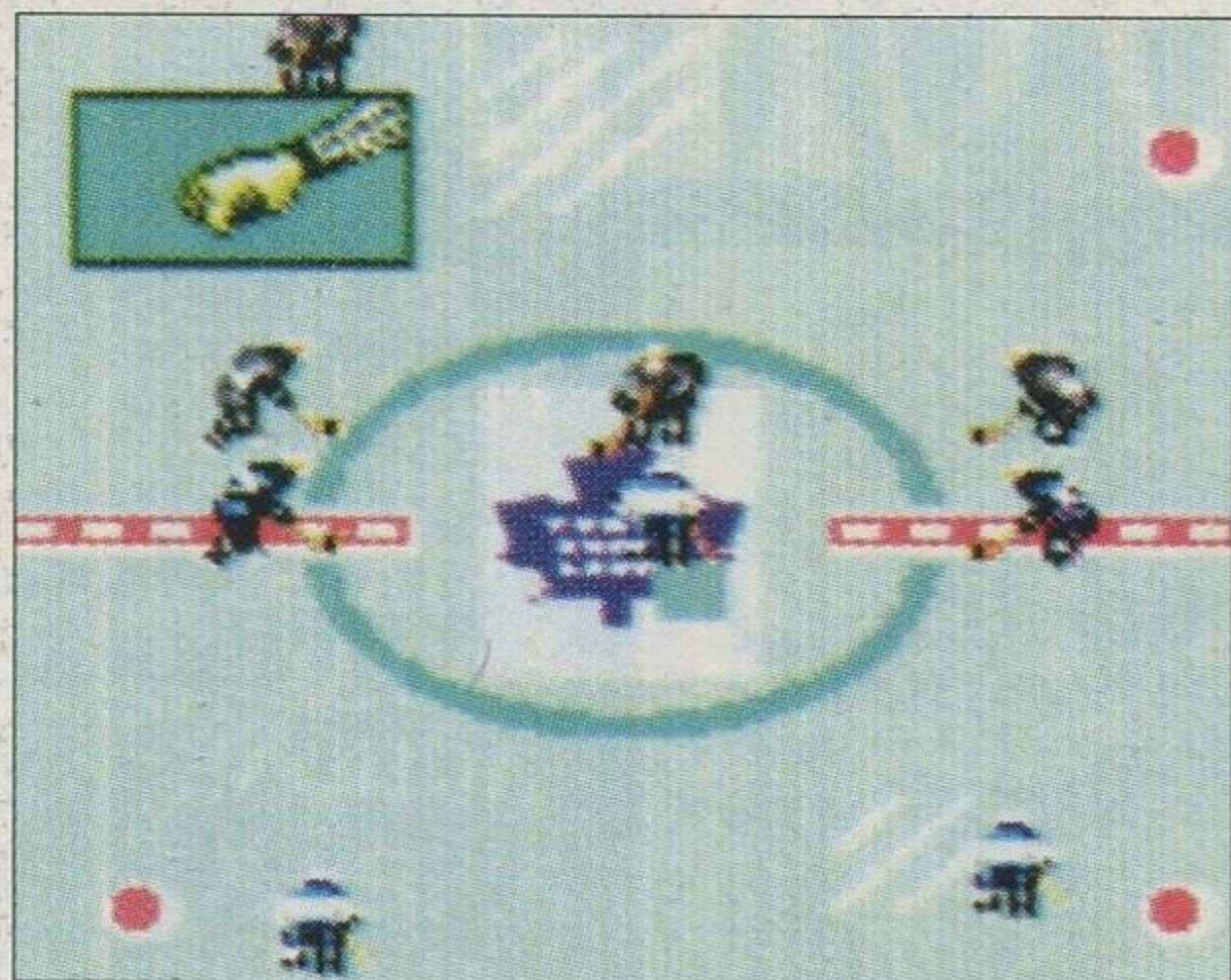
NEWS

Sport

NHL ALL-STAR HOCKEY

GG

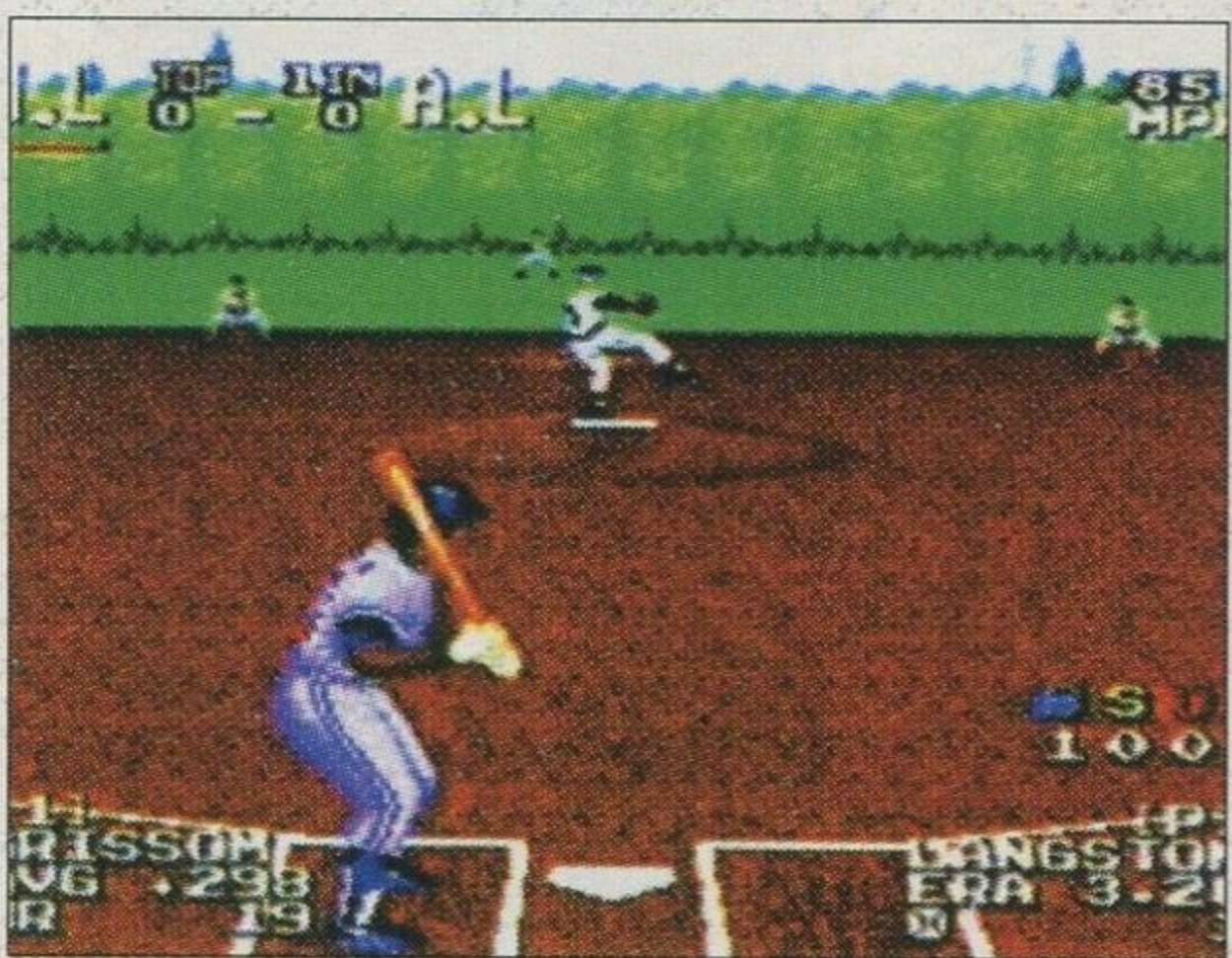
GG, SEGA

Se vi piace l'hockey su ghiaccio e possedete un Game Gear, sarete contenti di sapere che Sega ha appena sfornato un nuovo gioco per chi segue e apprezza le gesta di tipetti quali Mario Lemieux o Pat La Fontaine. Sono presenti tutte le vere formazioni del torneo NHL, centinaia di giocatori ciascuno classificato in una lunga serie di caratteristiche tecniche e atletiche e una grafica che, snella e priva di fronzoli, promette di essere veloce e fluida, com'è indispensabile per una simulazione di questo sport. Per il resto, troverete decine di opzioni con le quali divertirvi prima di scendere in campo.

Face-off!

SPORTING NEWS BASEBALL

SNES

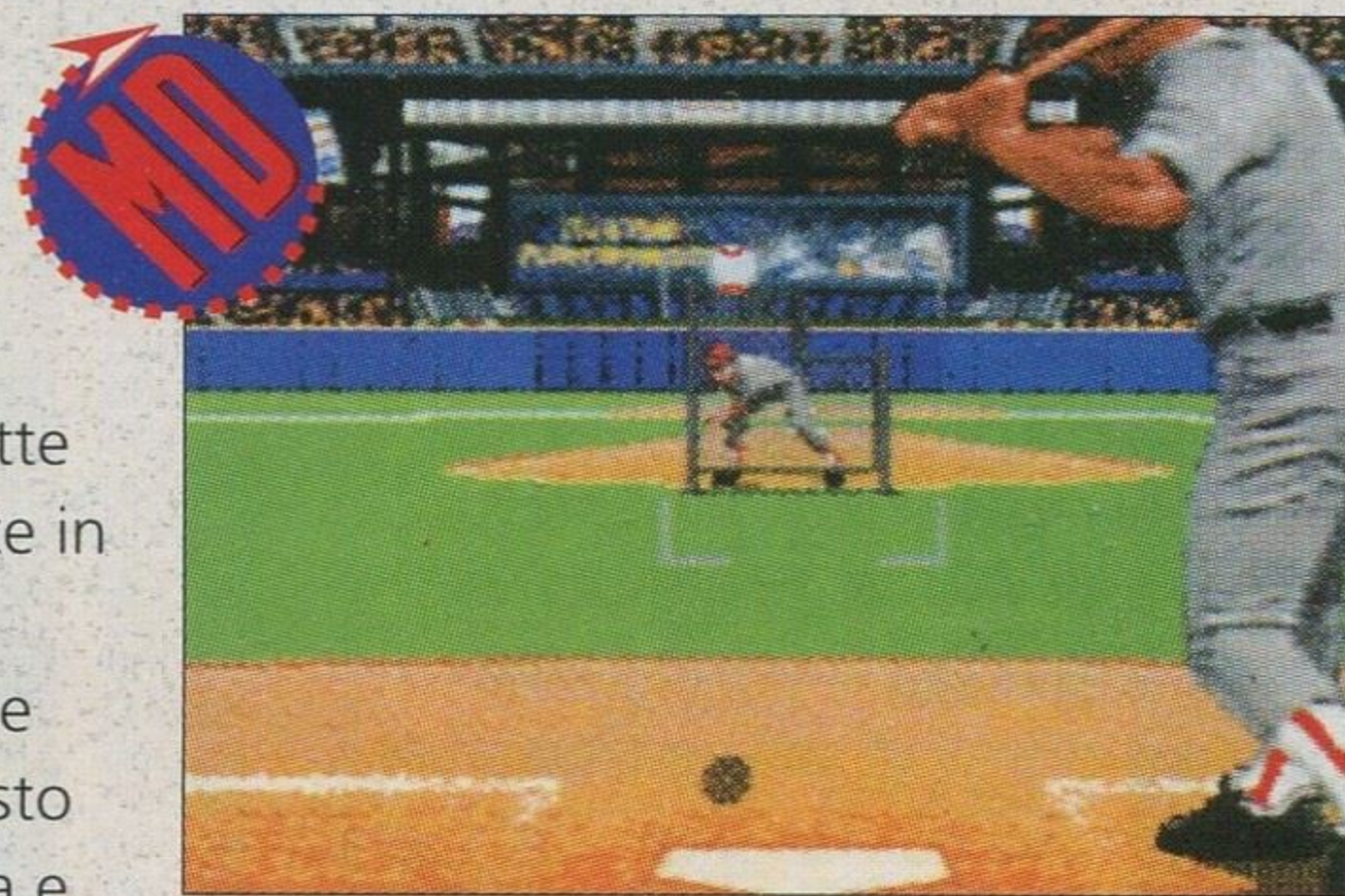
SNES, HUDSONSOFT

Questo mese, come potrete rendervi conto continuando nella lettura di questa rubrica sportiva, vi inonderò di giochi di baseball per MD e SNES. Il primo a passare sotto i riflettori è *Sporting News Baseball* della Hudsonsoft, gioco che abbina un'ottima estetica ad una giocabilità che non dovrebbe presentare lacune di sorta. La mia affermazione, suscettibile di smentita - io non porto il Verbo - trova riscontro nel fatto che al CES Invernale il gioco è stato uno dei più gettonati dal pubblico presente (quello assente non ha potuto esprimere il proprio parere per motivi che ci sembrano abbastanza ovvi).

Un gioco di baseball, nella fattispecie *Sporting News Baseball*. Ne troverete parecchi, in questo numero, di giochi ispirati a questo sport...

WORLD SERIES BASEBALL '95

MD

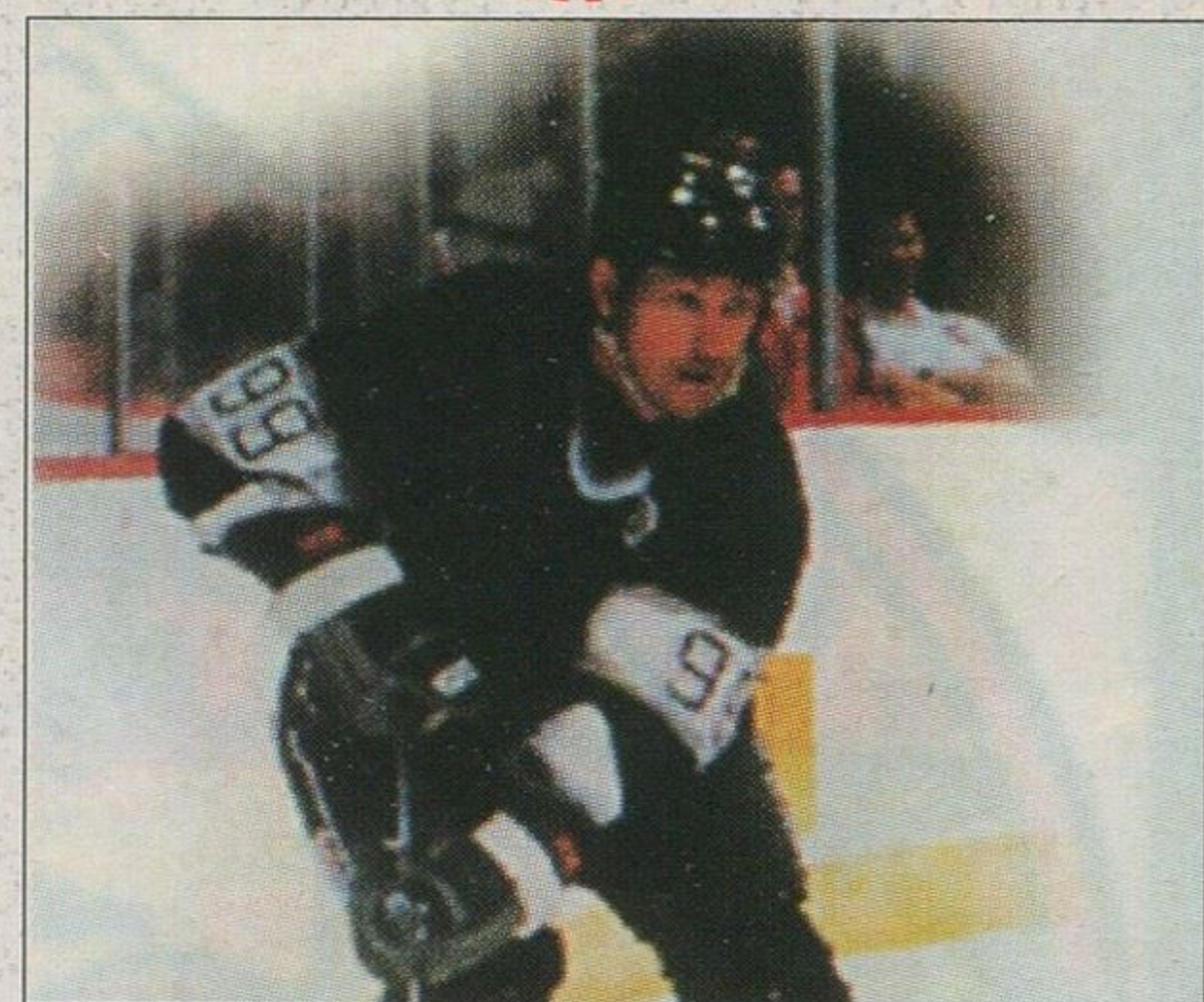
MD, SEGA

Il seguito del bellissimo *World Series Baseball*, uscito circa sette mesi fa, sta per arrivare su Mega Drive. Le migliorie apportate in questo atteso sequel non si limitano a una veste grafica più sontuosa e a numerose opzioni in più, ma coinvolgono anche l'interfaccia macchina/utente e la giocabilità. Credo che questo gioco sarà la prossima pietra di paragone per i titoli con palla e mazza che tenteranno la sorte sui sistemi a 16 bit. Manco a dirlo, due giocatori potranno cimentarsi in contemporanea sul diamante, ma questa è la regola, non l'eccezione.

Non potete pretendere che vi spari un'altra didascalia originale su di un gioco di baseball... Conoscete Wayne Gretzky?

LA TIME WARNER INTERACTIVE SCENDE SUL GHIACCIO

Il campione di hockey sarà protagonista di una serie di giochi per MD, SNES e Jaguar

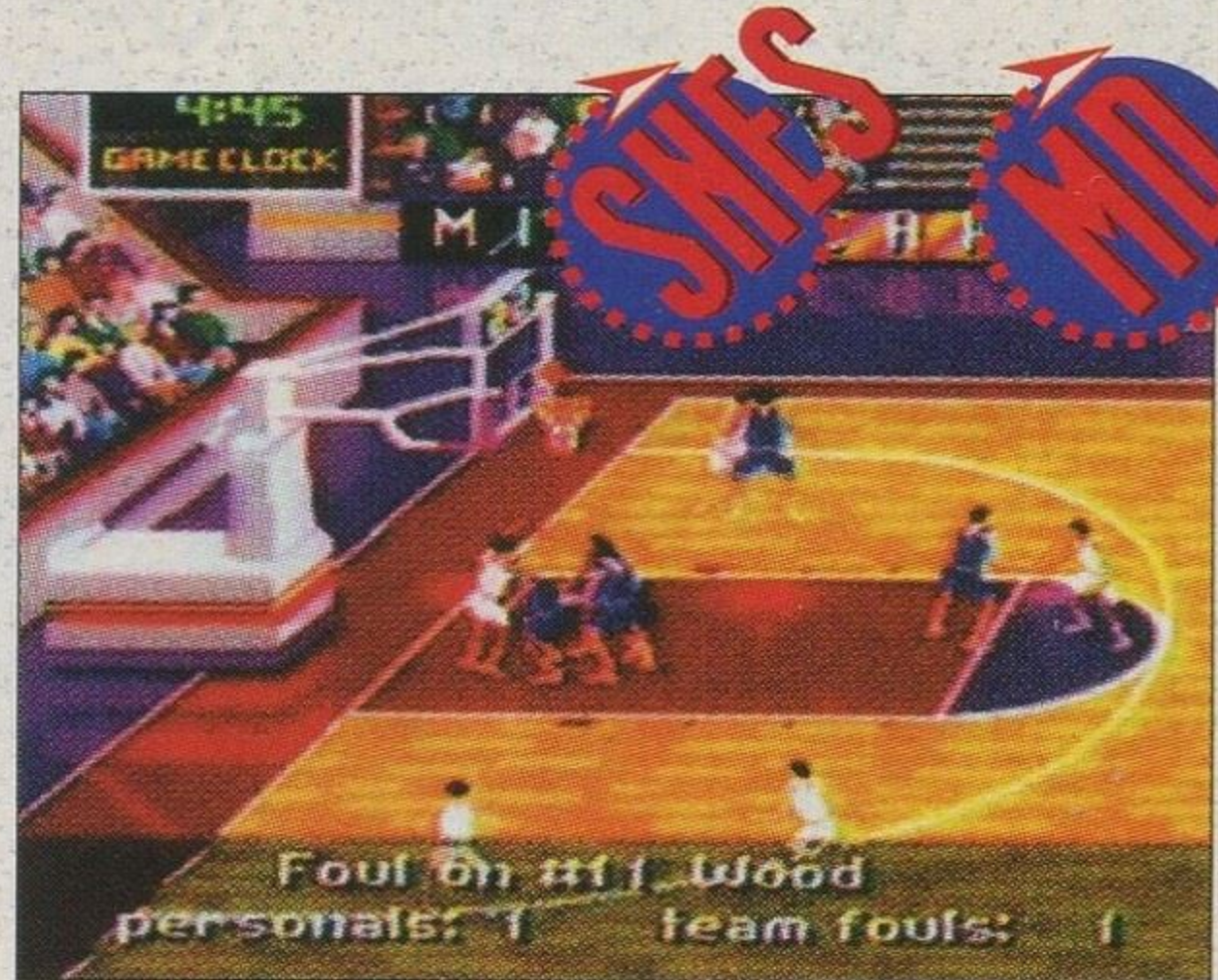
MD SNES

La Time Warner Interactive, che ha da poco concluso un accordo con l'Atari per un network interattivo per il Jaguar, ha messo sotto contratto il campionissimo, anche se un po' anzianotto, Wayne Gretzky, non per farlo giocare nella squadra aziendale, ma per renderlo testimonial di una futura serie di giochi che sbarcheranno prossimamente su MD, SNES e Jaguar. Il progetto prevede anche la realizzazione di un coin-op e di titoli per PC: caratteristica comune a tutti i giochi sarà la quantità e la qualità delle animazioni che promettono di rivaleggiare con la pluripremiata serie *NHL* dell'Electronic Arts. Da notare anche che ci saranno formazioni all-star, oltre a quelle del torneo NHL, e sequenze digitalizzate il cui protagonista sarà - provate un po' a indovinare? - il nostro amico Wayne.

Wayne Gretzky in azione. Non sarà in azione sulle vostre console prima di settembre, comunque.

NCAA FINAL FOUR BASKETBALL

SNES/MD, MINDSCAPE

SNES MD

Di giochi di pallacanestro ne abbiamo visti davvero parecchi ultimamente ma alla Mindscape devono aver pensato di riuscire a trovare un po' di spazio anche per la loro ultima creazione, *NCAA Final Four Basketball*, basato sul campionato universitario statunitense. Troverete i veri simbolini che indicano il College a cui ciascuna squadra appartiene, i veri colori dei team e le vere cheer-leader che costituiscono il sale, il pepe e pure il peperoncino di questo sport. Alla faccia di tutti gli Shaquille, i Charles Barkley e i tipazzi alti due metri e più dell'NBA. Certo, rubare clienti a *NBA Live '95* e a *NBA Action '95* non sarà facile, ma un applauso all'incosciente coraggio della Mindscape non glielo toglie nessuno! Gioco in uscita per inizio maggio.

Graficamente questo titolo non sembra essere tanto più bello della sua poderosa concorrenza, ma l'abito non fa il monaco.

ODIS S.R.L.

CONSOLLE DELLE MIGLIORI MARCHE A PREZZI ECCEZIONALI!

CONSOLLE · VIDEOGIOCHI · ACCESSORI · ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

PIAZZA DI PONTE LUNGO, 31 • ROMA
TEL. 06/7016436 • FAX 70303635

OLTRE 1.000 TITOLI • 200 MQ DI ESPOSIZIONE • ORARIO DI APERTURA 9-13/16-20

3DO

Titolo	Prezzo
3D ATLAS	L. 99.900
BACH	L. 79.900
CORPE KILLER	L. 129.900
CRIME PATROL	L. 86.900
DEMOLITION MAN	L. 99.900
DENNIS MILLER	L. 49.900
GRIDDERS	L. 73.900
IMMORTAL DESIRE X	L. 65.000
IRON ANGEL OF THE APOC.	L. 125.000
JURASSIC PARK	L. 69.900
LEMMINGS	L. 69.900
LITTLE BIG ADVENTURE	L. 159.900
LOVE BITES	L. 49.900
MAD DOG MC CREE	L. 69.900
MICROCOSM	L. 69.900
POWERS KINGDOM X	L. 115.000
PUTT PUTT	L. 49.900
REBEL ASSAULT	L. 89.900
SAMURAI SHODOWN	L. 82.900
SEWER SHARK X	L. 69.900
SHADOW	L. 79.900
SHERLOCK HOLMES	L. 89.900
SHOCK WAVE	L. 57.000
STATION INVASION	L. 69.900
SUPREM WARRIOR	L. 89.900
THE CONVEN X	L. 65.000
THEME PARK	L. 89.900
VIRTUOSO X	L. 125.000
WAY OF THE WARRIOR	L. 69.900
WORLD CUP GOLF	L. 89.900

NEO GEO — CARTUCCIA

Titolo	Prezzo
3 COUNT BOUT	L. 89.900
BLUE'S JOURNEY	L. 99.900
EIGHTMAN	L. 99.900
GHOST PILOT	L. 79.900
JOY JOY	L. 79.900
KING OF THE M.	L. 89.900
KING OF THE MONST.	L. 79.900
MAGICIAN LORD	L. 79.900
NINJA COMBAT	L. 89.900
NINJA COMMANDO	L. 99.900
SOCCER BRAWL	L. 99.900
SUPER SIDEKICKS	L. 99.900
TOP HUNTER	L. 350.000
WORLD HEROES 2	L. 89.900

OFFERTISSIMA! SE ACQUISTI 2 GIOCHI GAME BOY O GAME GEAR IN REGALO 1 BORSA NUBY ATTACHE

SEGA SATURN +1 GIOCO L. 1.099.000

NEO·GEO CD +1 GIOCO L. 849.000

SONY PLAYSTATION +1 GIOCO L. 999.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO - VER. EUROPEA

Titolo	Prezzo
THE LION KING	L. 79.900
THE PAGEMASTER	L. 109.000
VIRTUAL BART	L. 59.900
WORLD CUP STIKER	L. 69.900
WORLD CUP USA 94	L. 69.900
POWER RANGERS	L. 119.900
SHAQ-FU	L. 89.900
SPIDER-MAN	L. 139.900
INDI CAR MANSELL	L. 79.900
MICHAEL JORDAN	L. 89.900
BRUTAL	L. 89.900
DONKEY KONG COUNTRY	L. 99.900
EEK THE CAT	L. 79.900
YOGI BEAR'S	L. 129.900
SUPER MARIO ALL STARS	L. 89.900
INTERN. SUPERSTAR SOCCER	L. 129.900
TINY TOON 2	L. 125.000
WARLOCK	L. 139.900
TRUE LIES	L. 139.900
SMASH TENNIS	L. 99.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 86.000

SUPER NES - VER. U.S.A.

Titolo	Prezzo
SUPER STREET FIGHTER II	L. 68.900
SHAQ-FU	L. 89.900
SPIDER-MAN	L. 139.900
GHOUL PATROL	L. 79.000
HARBALL III	L. 99.000
DENNIS THE MINACE	L. 79.900
THE ADDAMS FAMILY 3	L. 139.900
BRIAN LORD	L. 89.900
CLAYMATES	L. 99.000
BONKERS	L. 99.000
CANNONDALE CUP	L. 129.900
CHAVEZ II	L. 119.000
FINAL FIGHT 2	L. 49.900
FIEVEL	L. 99.000
THE WIZARD OF OZ	L. 79.000
THE UNTOUCHABLES	L. 109.000
ULTIME THE BLACK	L. 89.900
UNIRACERS	L. 99.000

SUPER FAMICON - VER. GIAPPONESE

Titolo	Prezzo
SUPER E.D.F.	L. 19.900
SMACH TV	L. 19.900
STRIKE GUNNER	L. 19.900
ADVENTURE ISLAND	L. 29.900

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
JOYPAD SN PROPAD	L. 39.900
JOYPAD SPEEDPAD	L. 39.900
JOYSTICK SUPER 1	L. 39.900
ADATT. X-TERMIN 2	L. 39.900
ALIMENTATORE	L. 29.900

MEGA 32X L. 299.000

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
ROCK'ROLL RACING	L. 59.900
SONIC 2	L. 39.900
SPIDER-MAN	L. 99.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 89.900
VIRTUAL BART	L. 44.900
WARLOCK	L. 99.000
DYNAMITE HEADDY	L. 79.900
ECCO THE TIDE...	L. 85.000
FIFA SOCCER 95	L. 99.000
INDY CAR N. MANSELL	L. 69.900
NBA JAM TOURN.	L. 109.900
BALLZ	L. 89.900
BOOGERMAN	L. 44.900
BUBSY II	L. 69.900
RISE OF THE ROBOT	L. 69.000
ROAD RASH 3	L. 119.900
RYAN GIGGS	L. 39.900
SHAQ-FU	L. 89.900
SLAMMASTERS	L. 119.900
SOCHET	L. 89.900
SOLAIL	L. 129.900
STARGATE	L. 119.900
WORLD CLASS LEADER B.	L. 49.900
WONDERBOY 3	L. 19.900
WOLFCHILD	L. 79.900
SYLVESTER AND TWEETY	L. 99.000
YOGI BEAR	L. 99.000
GAUTLET 4	L. 69.900
MORTAL KOMBAT II	L. 109.000
CLAYFIGHTER	L. 119.000
VIEW POINT	L. 140.000
MEGA SWIT	L. 109.000
MIGHTY MAX	L. 109.000
SNAKE RATTLE	L. 39.900
GENERAL CHAOS	L. 39.000
WIENLIZ	L. 39.900
GUYSTAL'S PONY	L. 69.900
ANIMANIACS	L. 89.000
CIRCUS MISTERY	L. 119.000
BONKERS	L. 69.900
PIGSKIN	L. 39.900
LEMMINGS	L. 99.000
KAWASAKI	L. 129.900

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
ALIMENTATORE MD 1	L. 29.900
ALIMENTATORE MD 2	L. 29.900
PRESA SCART MD 1	L. 29.900
PRESA SCART MD 2	L. 29.900
JOYPAD CHALLENGER	L. 25.000
JOYPAD MG 6 TASTI	L. 24.900
JOYPAD TIJ-308 (SENZA FILO)	L. 39.900

MEGA CD

Titolo	Prezzo
ANDROID ASSAULT	L. 49.900
BLACKHOLE	L. 29.900
DUNGEON MASTER 2	L. 69.900
EARNEST EVANS	L. 29.900
HEAVENILY SYMPHONY	L. 79.900
HEAVY NOVA	L. 29.900
MY PAINT	L. 39.900
NOVASTORM	L. 59.900
POWER MONGER	L. 69.900
PRINCE OF PERSIA	L. 29.900
SLAM CITY	L. 79.900
SOL-FEACE	L. 29.900
WOLFCHILD	L. 29.900
WONDER DOG	L. 29.900

PlayStation

Titolo	Prezzo
A4 EVOLUTION	L. 189.000
COSMIC RACE	L. 120.000
CYBER SLED	L. 125.000
KILEAK THE BLOOD	L. 125.000
KING'S FIELD	L. 99.000
MAZIN	L. 99.900
MOTOR TOON GRANPRIX	L. 99.900
PARODIUS	L. 99.000
RIDGE RACER	L. 130.000
SPACE GRIFOON	L. 99.000
TAMA	L. 79.000
TOH SHIN DEN	L. 139.900
TWIN GODDESSES	L. 189.000

GAME GEAR — COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

Titolo	Prezzo
WWF RAW	L. 32.000
MONSTER TRUCK	L. 32.000
NBA JAM TOURN. EDITION	L. 59.900
STRIDER RETURNS	L. 29.900
9 X 1	L. 39.900
ALADDIN	L. 39.900
ALIEN 3	L. 29.900
BASEBALL	L. 19.900
CHAKAN	L. 29.900
DINAMYTE HEADDY	L. 59.900
DRACULA	L. 32.000
GEORGE FOREMAN'S	L. 32.000
LEADERBOARS	L. 29.900
COLUMNS	L. 9.900
THE TERMINATOR	L. 49.900
TOM & JERRY	L. 49.900
ULTIMATE SOCCER	L. 39.900
ROBOCOP 3	L. 39.900
THE OTTIFANTS	L. 49.000
PAPER BOY 2	L. 39.900
PRINCE OF PERSIA	L. 49.900
PUT AND PUTTER	L. 19.900
SUPERMAN	L. 39.000

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
ADATTATORE GIOCHI MSY	L. 10.000
BATT. RICARICABILE+ALIM.	L. 59.000
BORSA NUBY-ATTACHE	L. 19.900

GAME BOY

Titolo	Prezzo
WWF RAW	L. 32.000
ITCCHY E SCRATCHY	L. 32.000
MONSTER TRUCK	L. 32.000
MUHAMMADALI	L. 29.900
NIGEL MANSELL'S	L. 29.900
PAPERBOY	L. 19.900
SEAQUEST DSV	L. 49.900
BATMAN THE ANIMATED	L. 29.900
DONKEY KONG	L. 39.900
FIFA INTERN. SOCCER	L. 69.900
GOLF CLASSIC	L. 32.000
I PUFFI	L. 39.900
THE PAGEMASTER	L. 59.000
TINY TOON 2	L. 49.900
TOTAL CARNAGE	L. 49.900
TARZAN	L. 49.900
TENNIS	L. 29.900
PINBALL DREAMS	L. 39.000
ROBIN HOOD	L. 39.900
SPEED BALL 2	L. 39.000
SOCCER	L. 59.000
FIFA	L. 69.900
SUMO FIGHTER	L. 29.000
POWER RANGERS	L. 49.000
MAX	L. 29.000
JURASSIC PARK	L. 29.000
JURASSIC PARK 2	L. 49.900
MISTER NUTS	L. 49.900

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
ADATTATORE AUTOMOBILE	L. 15.000
BATTERIA RIC+ALIM. ECON.	L. 29.900
BORAS CARRY-CASE	L. 29.900
BORSA NUBY ATTACHE	L. 19.900
LENTE+LUCE	L. 19.900

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SPESE DI SPEDIZIONE L. 5.000 ORDINARIO, L. 10.000 URGENTE

RIPARAZIONE, RICAMBI E ASSISTENZA IN SEDE

PREZZI IVA INCLUSA • CONTATTATECI PER INFORMAZIONI SUI GIOCHI NON PRESENTI NELL'ELENCO

DALLA SUNSOFT CON DIVERTIMENTO

Molte lune fa la Sunsoft aprì la strada ai giochi basati sui personaggi delle immortali serie dei Looney Tunes con il suo *Road Runner: Death Valley Rally*. Dopo molti titoli usciti, e, altri in arrivo, basati su Daffy Duck, Bugs Bunny, Porky Pig e company, la Sunsoft ci ripropone le avventure del coyote più tecnologico e sfortunato della storia, Wile E. Coyote, alla perenne ricerca della maniera di imprigionare e papparsi i similstruzzi iperveloci nei quali si imbatte. Il gioco, chiamato *Wile E.'s Revenge*, vi metterà a disposizione decine di spaventosi congegni della rinomata ditta ACME con i quali potrete cercare di procurarvi il pranzo. Aspettatevi di vedere questo titolo in giro per la metà di quest'anno.

NEWS

Sport

FIFA SOCCER '95

GB, MALIBÙ

Altra conversione da favola in arrivo per il Game Boy: la Malibù ha acquistato i diritti per ricreare sul vostro portatile juventino (in bianconero: questa definizione vince il Premio Originalone dell'anno) preferito l'atmosfera da stadio che ha reso *FIFA '95* un successone ovunque nel mondo. Tante squadre da scegliere, tanti tornei da vincere, tanti frame di animazione per i giocatori, tanto sonoro da curva e un discreto quantitativo di giocabilità (presumibilmente anche per due giocatori in contemporanea) renderanno anche questa conversione un hit: se vi interessa, dovreste essere in grado di trovarla nei negozi a partire da fine maggio.

Calcio d'inizio. Si va a incominciare!

HARDBALL '95

MD, ACCOLADE

L'Accolade è famosa nel mondo dei videogame per i suoi giochi sportivi: il suo incredibile *Pele's Soccer* ha fatto sbellicare dalle risate intere generazioni di giocatori. Diciamolo: era una ciofeca globale! *Hardball '95*, invece, promette di essere un signor gioco per MD: grafica davvero invitante, giocabilità di ottimo livello e tutte le statistiche di cui avete mai sognato. Le immagini statiche non rendono giustizia a questo bel prodotto e quindi dovrete attendere una prossima recensione per sapere qualcosa in più su questo invitante titolo. Data di uscita prevista tra luglio e settembre.

***Hardball '95*. questo gioco promette bene, ma anche il caro, vecchio Pelé non sembrava troppo malvagio. Ho ancora il dente avvelenato verso quell'aborto...**

Oroscopo

KOEI

La Koei avrebbe in animo di lanciare un lettore CD per SNES entro la fine dell'anno. Attenzione, però: l'unità CD servirebbe solo per aumentare le capacità sonore del 16-bit-con-Mario e non per incrementare le potenzialità grafiche o per dotare la console di processori aggiuntivi. I primi giochi previsti sono *Emit* (GdR molto dinamico) e *Winning Post 2*, simulazione di una giornata all'ippodromo, più o meno. A questa notizia non crederò se non dopo aver toccato con mano il lettore CD.

ELECTRONIC ARTS

Sembra essere imminente l'esordio della serie di titoli sportivi sul 32X. Ancora non sappiamo se il primo sport a essere convertito sarà il basket, l'hockey, il football o il calcio. Voi su quale cavallo puntate? A me non dispiacerebbe un bel *FIFA Soccer* rivitalizzato, ma anche una bella versione di *NHL Ice Hockey* mi solletica non poco...

NINTENDO

E se il Virtual Boy fosse in qualche modo compatibile con l'Ultra 64? Provate a pensare a un Doom realizzato con l'U64 giocato in simil-VR grazie al nuovo pseudo-portatile di Nintendo. Voce da confermare, ma succulenta come non mai... Un'altra cosa: come accogliereste una futura versione completamente a colori del Virtual Boy? Potrebbe fare capolino inaspettatamente, potrebbe. Forse.

ATARI

Dopo che la voce, che voleva una versione di *MKII* in arrivo per il Jaguar, non ha trovato conferma, l'Atari ha messo in circolazione un'altra indiscrezione secondo la quale sarebbe in preparazione un picchiaduro con grafica digitalizzata i cui combattenti sarebbero impersonati dagli stessi esperti di arti marziali protagonisti di *MKII*, in particolare Ho Sung Pak e Philip Ahn (rispettivamente Liu Kang e Shang Tsung in *MKII*). Il gioco risponde al nome di *The Realm of the Fighters* e potrebbe essere pronto prima del prossimo settembre.

CAPCOM

Dio esiste? Conosco un paio di atei convinti pronti a redimersi se effettivamente, come si vocifera, la Capcom porterà una versione di *SSFIIX* completa di sangue e violenza su PSX, Saturn e Ultra 64.

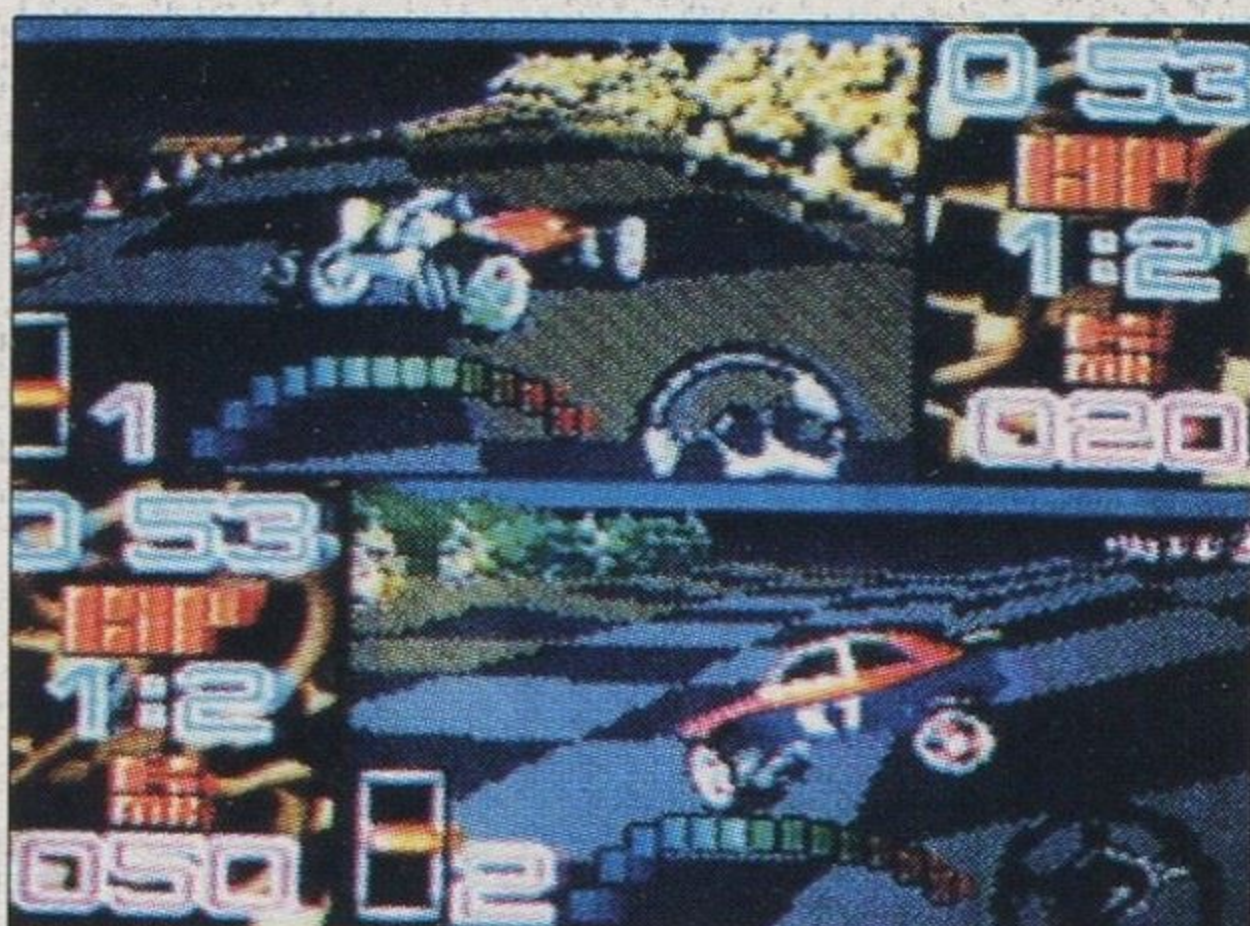
SQUARESOFT

La soft-house editrice di *Secret of Mana* sta preparando il seguito della sua bellissimo avventura/GdR. Negli ambienti USA circola il nome di *Secret of Evermore*, ma questo potrebbe essere il titolo di un nuovo gioco che pure sarebbe estremamente simile, nel concept a *SoM*. Staremo a vedere.

Motori

DIRT RACER SFX

SNES, ELITE

La Motivetime, una piccola società di sviluppo legata all'Elite, sta sviluppando quello che sembra essere il seguito assolutamente non ufficiale di *Stunt Race FX*: *Dirt Racer FX* vi offre tre ambientazioni diverse (Inghilterra, Alaska e Australia) ciascuna con numerosi percorsi, tre tipi di vettura con cui gareggiare (Jeep, camion a quattro ruote motrici e Dune Buggy) ognuno con le sue specifiche caratteristiche e un'infinità di tornei e competizioni alle quali partecipare con altri sette amici. Due persone possono correre simultaneamente, ma il bello è che questo gioco contiene alcuni tracciati che vi chiederanno di compiere assurde acrobazie, e per riuscirci dovrete essere un tutt'uno con il mezzo che piloterete e la cosa non sarà assolutamente facile, dato che i bolidi rispondono ai comandi come se fossero veri. Non vedremo *Dirt Racer FX* prima di due mesi. Dimenticavo: per rendere il gioco veloce e fluido nei movimenti, l'Elite piazzerà in ciascuna cartuccia un bel chip SFX. Così, tanto per gradire...

Come il nome suggerisce, questo gioco incorporerà un chip della serie SFX.

Premio "Titolo Idiota dell'anno 1995"

KYLE PETTY NO FEAR RACING

La Williams ha cominciato la lavorazione di *Kyle Petty No Fear Racing*, gioco basato sulle competizioni NASCAR (con berline di serie solo leggermente modificate) chiedendo consulenza tecnica a un pilota, tale Kyle Petty, per l'appunto. La grafica sarà renderizzata, il sonoro favoloso - comprenderà tra l'altro una dozzina di brani musicali e il commento sorpasso-per-sorpasso della competizione - e la sensazione di velocità dovrebbe essere assolutamente realistica (se vi punterete un ventilatore in faccia potrete addirittura sentire il vento tra i capelli!). Gioco da 24 Megabit in arrivo per fine anno.

Next Generation NEWS

METAL JACKET

PSX, PONY CANYON

Uno dei giochi più attesi per la favolosa Sony PlayStation è senz'altro *Metal Jacket*, uno sparatutto strategico che vede dei robot super-armati come protagonisti. I produttori del gioco, Seiji Toda e Masayoshi Yamamiya, hanno creato un titolo il cui punto di forza principale è la giocabilità, e hanno messo da parte, si fa per dire, dato che l'aspetto esteriore è a dir poco spettacolare, grafica da sballo e effetti speciali: il motivo di tale scelta risiede nel fatto che le specifiche definitive della console non erano ancora note al momento in cui il team della Pony Canyon ha cominciato a lavorare al progetto. Il concept di gioco vede appaiati elementi d'azione e di strategia e dovrete scegliere il tipo di armamento offensivo e difensivo prima di scendere sul campo di battaglia. Potrete combattere da soli o con altri esseri umani (fino a 8 contemporaneamente) sia in uno scontro tutti contro tutti che in missioni specifiche che vi saranno spiegate prima che i missili comincino a volare. Fuori per giugno? Forse sì...

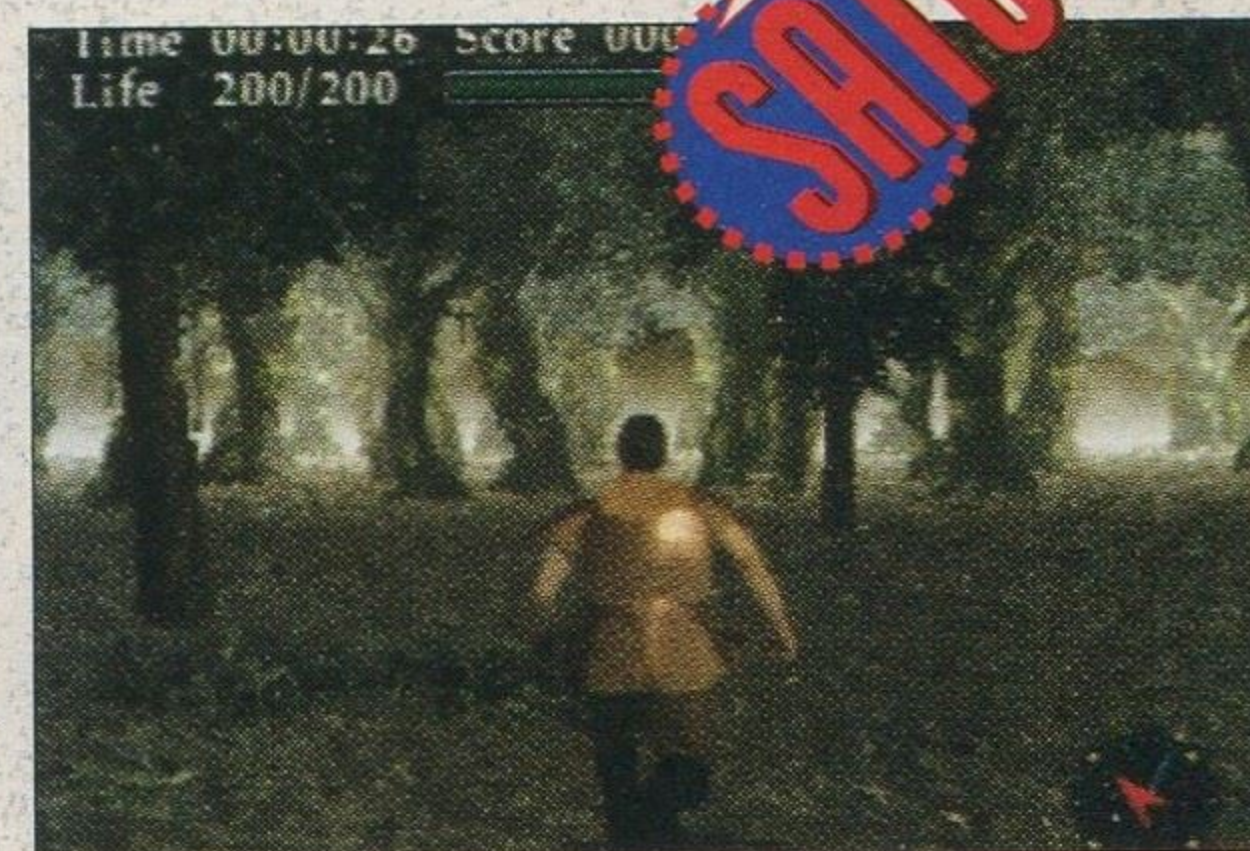
PSX

Questa immagine presa nel vivo dell'azione non sembra deludente.

Ottima anche questa presa dall'introduzione del gioco.

VIRTUAL HYDLIDE

SATURN, SEGA

Anche per Saturn arriva l'immancabile GdR con visuale in prima persona, anche se nel caso di *Virtual Hydlide* quest'ultima è posta alle spalle del personaggio che rappresenta il giocatore sullo schermo. Il regno della Principessa Anna è stato colpito da un malvagio incantesimo dell'ancor più malvagio Bararis, tutto questo a colpi di texture mapping in 3D. Il prode Jim, che non ha legami di parentela con il più famoso vermicello, dovrà risolvere i problemi che gravano sul regno. La storia non ispira, ma il gioco sì!

SATURN

Un'immagine di *Virtual Hydlide*, non sembra niente male, ma la giocabilità?

MYSTERY PLANE

SATURN, SEGA

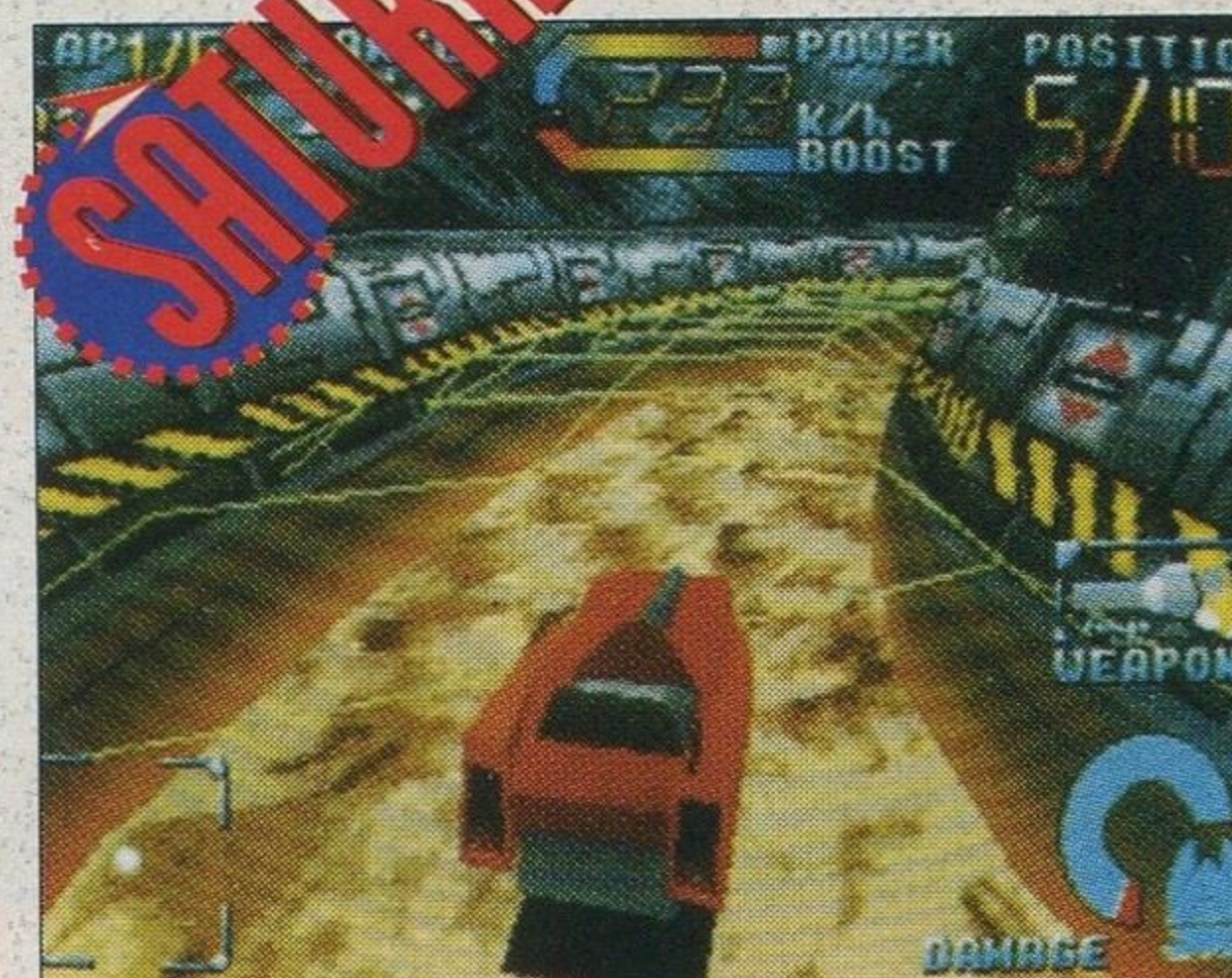
SATURN

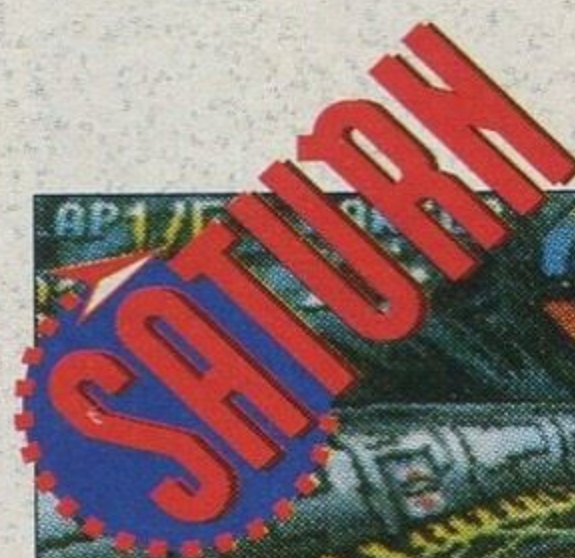
Ehi, ma non sono un po' troppi questi aeroplani?

Il Saturn è in circolazione ormai già da un bel po' di tempo, ma i bei titoli per questa macchina non sono più di tanti. È quindi per questo motivo che sono lieto di annunciarvi che Sega sta lavorando a una bella simulazione di volo molto poco simulata e ricca di azione, tanto da farvi sanguinare il pollice che gestisce i cannoncini di bordo del vostro aereo. Il tutto, a giudicare dalle prime immagini giunte di *Mystery Plane*, ha come sfondo gli epici duelli aerei del Pacifico ma non mi stupirei se elementi futuristic saranno aggiunti per dare un tocco futurista al tutto. Il gioco è in uscita ad agosto.

GRAND CHASER

SATURN, SEGA

Avete il Saturn ma state maledicendo i programmatori della Sega perché - fino a tutto marzo - non è ancora uscito un gioco di guida decente, essendo *Gale Racer* una boiata con i fiocchi ed eccentuando *Daytona*? Aprite il vostro cuore alla speranza, allora, che sta per arrivare *Grand Racer*, conversione di *Cyber Race*, gioco motoristico nient'affatto nefido uscito su PC qualche annetto fa. Il paragone, però, finisce qui.

SATURN

Come si può arguire dall'indicatore "Weapon", *Grand Chaser* sarà anche un gioco di combattimento. *Ridge Racer* incontra *Cybersled*?

Estrazioni del lotto

12: È il numero, invero poco esaltante se paragonato alle cifre di PlayStation e Saturn piazzate inizialmente, di NEC FX vendute il giorno del lancio nel quartiere di Tokyo chiamato Akihabara, uno dei santuari dell'elettronica della capitale giapponese. Se il buongiorno si vede dal mattino...

200.000: Il numero di MD32 che Sega sperava di piazzare in Europa entro la fine del 1994. A quattr'occhi, Mr. Naoya Tsurumi, una persona molto importante di casa Sega, ha ammesso che le previsioni sono state rispettate. Più o meno.

800.000: Numero complessivo di MD32X e di Neptune che Sega vuole vendere in Giappone nel corso del 1995. Ce la faranno?

8: Posizione della Nintendo nell'elenco delle società - in generale, non solo "implicate nel business" del videogiochi - con più alto profitto nel del 1994. Grazie, Donkey Kong.

16: Sono i punti percentuali perduti da Nintendo alla voce "Fatturato" rispetto all'anno precedente.

1.500: Quantità di cartucce *Doom* per Jaguar vendute in Francia nei primi due giorni di commercializzazione del gioco. Non sono pochi, ma aspettate di vedere la prossima cifra...

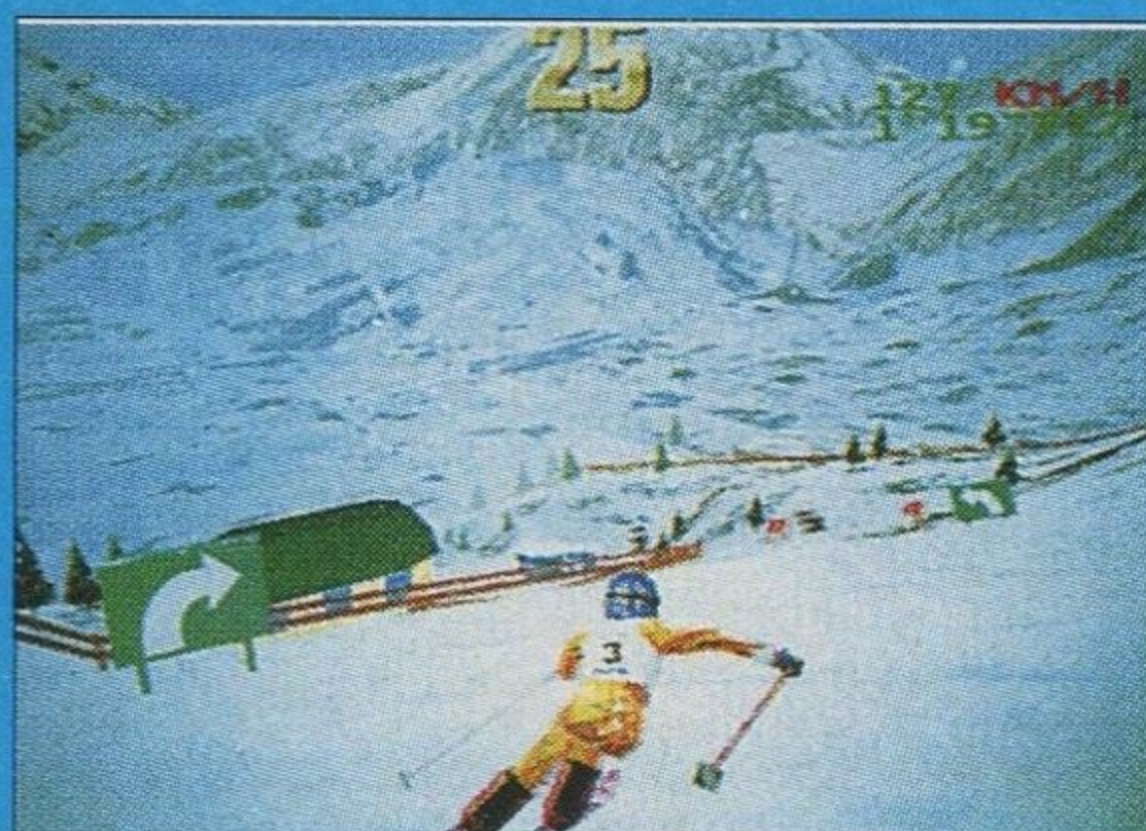
105.000: Copie di *Toh-Shin-Den* (per PlayStation) vendute solo in Giappone il giorno del lancio. E sembra che ci siano almeno il doppio di prenotazioni per lo stesso titolo da evadere entro maggio!

Ultimo Minuto NEWS

SATURN

In questo box potete ammirare le prime periferiche previste per la versione occidentale del Saturn, caratterizzata dalla nuova colorazione nera. Sono un joystick con gli otto pulsanti in fila, un adattatore per giocare in più di due, un nuovo joypad e una cloche perfetta per i giochi di guida, primo fra tutti *Daytona*. Inoltre usciranno un mouse e una cartuccia di back-up.

COIN-OP

Nei prossimi mesi usciranno una vera valanga di coin-op, uno più bello e impressionante dell'altro. I titoli più interessanti sono sicuramente *Virtua Soccer* (di cui potete vedere una suggestiva immagine qui in basso) e *Alpine Racer*. Come avrete capito il primo è l'ultimo prodotto della serie di coin-op basati su grafica poligonale della Sega, sarà veloce e dinamico e soprattutto molto divertente. Il secondo, invece, è una simulazione di sci della Namco che si avvarrà di una cabinato con tanto di racchette e mini sci.

Alpine Racer

Virtua Soccer

LA PAROLA AL VINCITORE

Abbiamo fatto alcune domande ad Andrea Carosini, di 16 anni, vincitore del concorso di *Topolino Mania*, indetto dalla Sony e dalla Disney con la collaborazione di Game Power e Topolino, che andrà a visitare DisneyWorld in Florida:

Dove hai letto del concorso? Ho comprato *TM* non appena è uscito e ho letto del concorso sulla confezione ancora prima di vedere le pubblicità su Topolino e su GP.

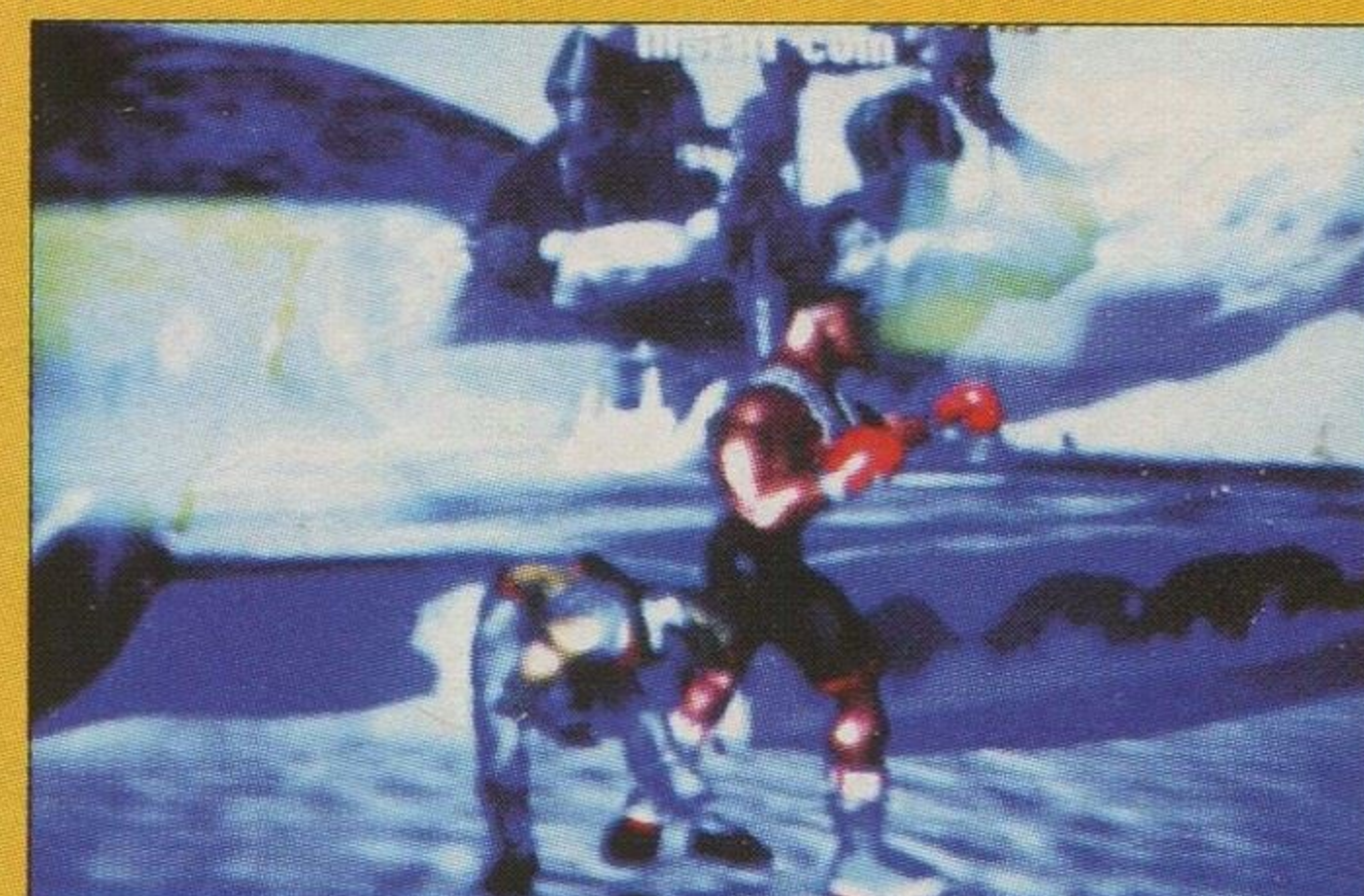
Leggevi già Game Power? Sì, da tempo. Trovo che sia molto utile per avere un'idea delle novità e dei giochi.

Come sei riuscito a rispondere a tutte le domande correttamente? Beh, ho giocato a *TM* per un bel po', e sono riuscito a finirlo. Man mano prendevo nota delle risposte.

Quali sono i tuoi giochi preferiti? Ce ne sono molti che mi piacciono: *Earthworm Jim*, *Donkey Kong Country*, *Street Fighter II*, *Super Mario Kart* e *Mortal Kombat*.

Che console hai? Possiedo un SNES, un NES, un MS II, un GG e un GB.

ULTRA 64 INDISCREZIONI

D'accordo, sono a conoscenza del fatto che ormai sapete già tutto sull'Ultra 64, però qualche altra delucidazione sulla macchina più attesa del momento, soprattutto perché è l'unica che ancora non si è vista e non ha, per il momento dimostrato cosa è in grado di fare, non credo guasti.
Innanzitutto parliamo del prezzo. Sembra sempre più difficile che l'U64 possa essere realmente venduto per $250 (circa 400.000 lire), visto che l'RS4200 a 105.58 MHz, la CPU su cui si baserà la macchina Nintendo, è addirittura una versione evoluta, realizzata appositamente per la grande N, del chip R4200 a 80 MHz utilizzato dalle workstation SGI. Inoltre, comincia a nascere qualche dubbio sulla qualità delle conversioni dei primi due titoli apparsi in sala giochi. I programmatori avranno non poche difficoltà a far stare *Killer Instinct* in soli 100 Mbit. Inizialmente, infatti, non avranno altro spazio disponibile, visto che il prodotto finito e compresso dovrà stare su cartucce da 32 Mbit. Per quanto riguarda lo sviluppo del nuovo software, attualmente il gruppo formato dai soliti pochi fortunati (Rare, DMA ecc.) sta lavorando direttamente su stazioni Onyx SGI, ma questo non fa che complicare il loro lavoro visto che devono costantemente confrontarsi con il poco spazio finale a disposizione. Insomma, se alla fine tutte le promesse saranno confermate si potrà gridare al miracolo.

Killer Instinct

M2

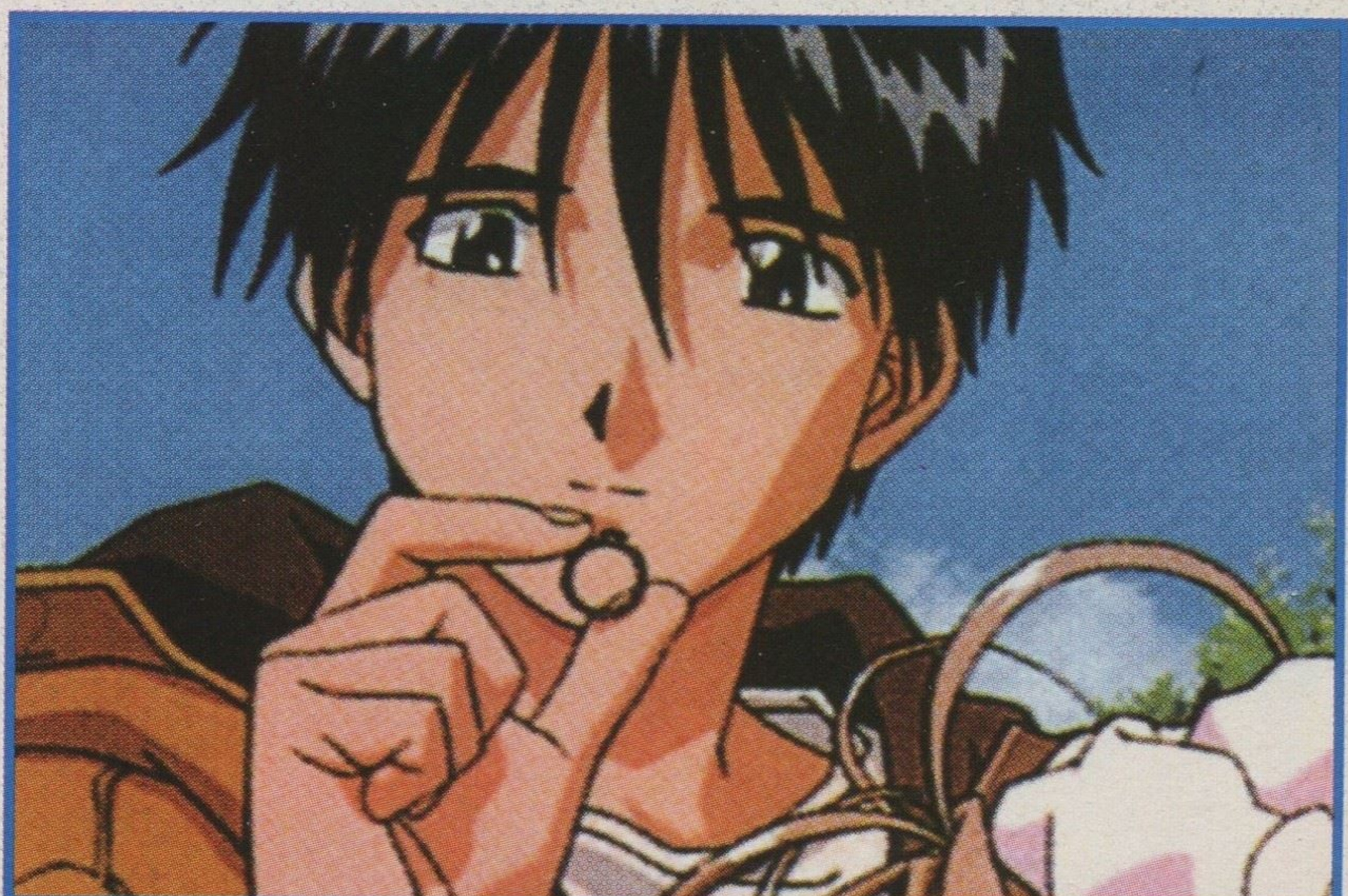
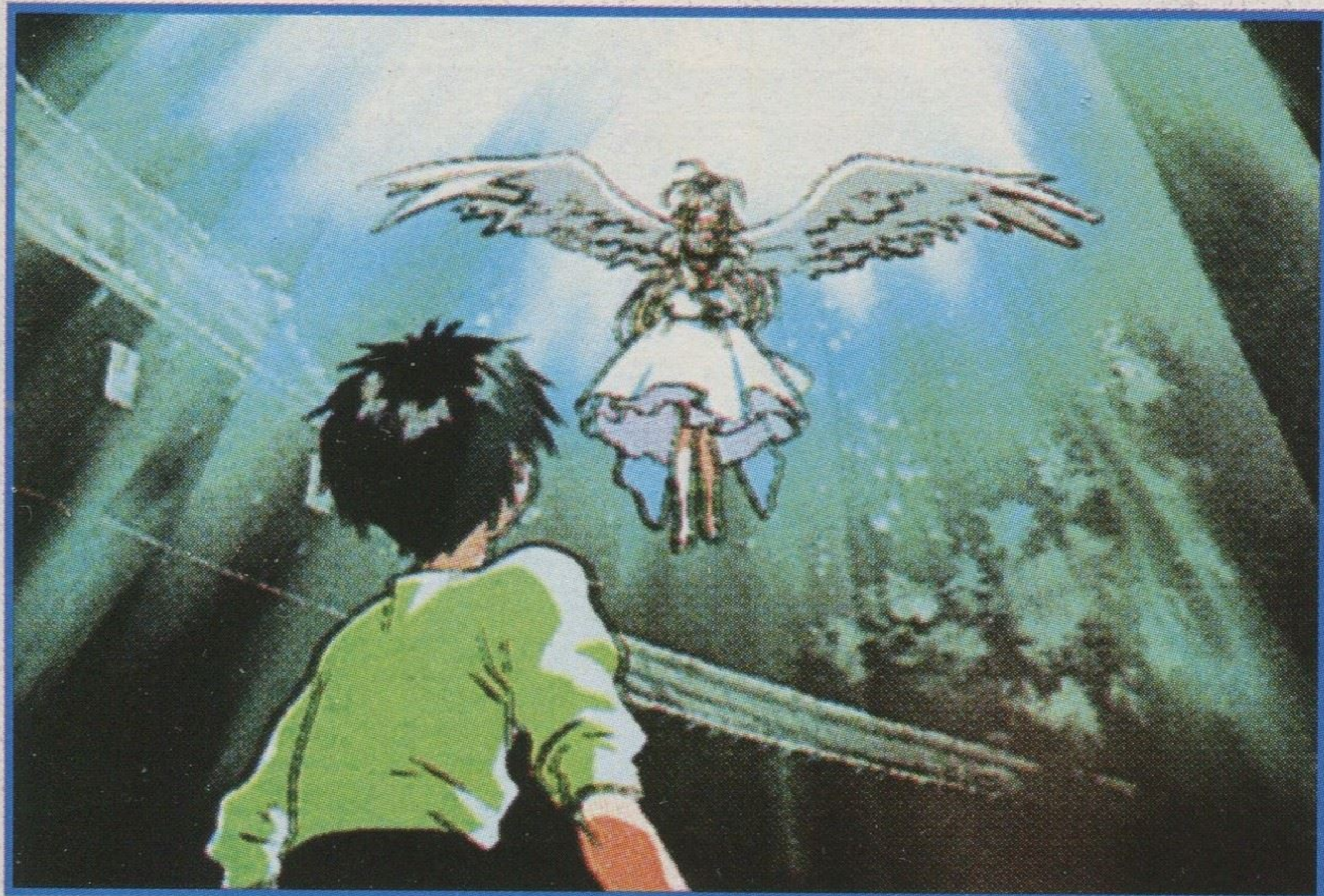
Si dice che se il Saturn, tecnicamente parlando, è uguale a uno, la PlayStation è uguale a tre e l'Ultra 64 è uguale a dieci. Bene, tra un po' dovrebbe uscire un altro dieci, si tratta dell' M2, ovvero la seconda generazione di 3DO. Si baserà su una versione evoluta del Power PC 602 a 66 MHz e sarà in grado di gestire in un secondo 1 milione di poligoni piani e 700.000 poligoni rivestiti. La macchina è stata pensata per ottenere la migliore grafica 3D mai vista, grazie all'utilizzo di rivoluzionarie tecniche per la gestione dei poligoni come lo Z-buffering, che permette di ottenere un perfetto aggiornamento dello schermo, eliminando quei fastidiosi difetti già riscontrati in *Daytona* per il 32 bit Sega. Ma anche la grafica 2D non verrà trascurata, visto che l'M2 sarà in grado di gestire routine tanto avanzate da far impallidire la gestione degli sprite del Saturn. Impressionante è anche la velocità a cui viaggeranno i dati all'interno della macchina, soprattutto se confrontata a quella della PlayStation, si parla di 528 Mb per secondo contro 132 Mb. L'ultimo colpo di scena è rappresentato dal prezzo, la cartuccia di upgrade per il vecchio 3DO dovrebbe infatti venire a costare intorno ai $200 (circa 320.000 lire). Sembra proprio che l'arma segreta di Trip Hawkins sia veramente eccezionale, che sia la volta buona?

Il 3DO della Panasonic

OH MIA DEA!

Granata Press

Keiichi Morisato, tipico universitario perennemente al verde, è davvero un tipo nato con la camicia: non capita a tutti di mettersi in contatto con l' "Agenzia dea di soccorso" semplicemente sbagliando un numero telefonico. In men che non si dica, giunge nella stanza dello studente la dolcissima Belldandy, dea di professione, in grado di esaudire uno e uno solo dei suoi desideri. Ma cosa potrebbe mai chiedere un ragazzo a una donna così "divinamente" bella? Ma è ovvio, di restare sempre al suo fianco! Esaudita questa richiesta, Keiichi si ritrova però catapultato in una serie di guai, causati in primis dalla forza magica che lo rende letteralmente inseparabile da Belldandy, nonché dalla sorellona maggiore di quest'ultima, la provocante e prorompente Urd, che sembra intenzionata a mettere tra i due un po' di... movimento.
Prende così il via la divertentissima storia di "Oh mia dea!", una miniserie di OAV che ha recentemente spopolato in Giappone, affermandosi come uno dei maggiori successi nel suo campo. Tratto dall'omonimo fumetto di Kosuke Fujishima, pubblicato e apprezzato anche qui in Italia, "Oh mia dea!" è una frizzante commedia sentimental-umoristica davvero imperdibile. Se già il manga si presentava ricco di umorismo e di trovate originali, questa versione animata lo supera da tutti i punti di vista, primo fra tutti quello narrativo: la riduzione necessaria per contenere tutte le vicende in sole cinque intense puntate (in Italia ulteriormente raccolte in tre videocassette) ha infatti portato alla serie una benefica organizzazione della storia, ora molto più scorrevole, veloce e soprattutto godibile, ricca di simpaticissimi coprotagonisti e piena di sorprese. Del resto anche lo splendido disegno dei personaggi non può che segnare un altro punto a favore della versione in video: i livelli di dettaglio grafico e di espressività di questa produzione animata sono semplicemente stupefacenti! Bisogna vedere i dolcissimi occhioni di Belldandy, o gli sguardi maliziosi di Urd per crederci! Se aggiungiamo una buona qualità delle animazioni, colorazioni di ottima fattura e delle musiche molto azzeccate e orecchiabili, risulta evidente come "Oh mia dea!" sia ottimo anche dal punto di vista tecnico. La versione italiana è, come sempre, professionale, tanto nella veste editoriale quanto nel doppiaggio. In particolare merita, a mio avviso, una nota di merito in più la bravissima Cinzia De Carolis, qui nei panni della supersexy Urd, che con una performance semplicemente fantastica ha saputo dare a questo personaggio ancora maggiore carisma e simpatia di quanto già non ne avesse: un vero spasso. In definitiva, un video imperdibile caldamente consigliato a tutti i lettori di Gippì.

• *Yah*

Videogiochi al Cinema

Chissà quante volte vi siete detti: "Ah, se potessi giocare a un tie-in di Blade Runner", o di un altro film che vi ha colpito particolarmente... Bene, ecco sei giochi su licenza impossibili, che ci siamo divertiti a inventare e a recensire per voi, nell'attesa che qualcuno, speriamo, ci pensi sul serio!

"Super Mario Bros". è stato il primo film della storia del cinema ispirato direttamente a un videogioco di successo ("TRON" e "Giochi di Guerra" trattavano di videogame soltanto in modo generalizzato), ed è stato un fiasco clamoroso, qui in Italia come a Hollywood. Al di là dei motivi di questo scarso successo, l'episodio non è bastato a convincere i produttori della Mecca del Cinema, che hanno deciso di riprovarci con dei titoli (forse) più adatti a essere trasposti sul grande schermo. Stiamo parlando, naturalmente, di *Street Fighter* e di *Mortal Kombat*, nonché del film di *Double Dragon* e di quello ispirato a *Doom*... Alcune voci di corridoio parlano anche di un possibile futuro film tie-in di *Myst*. Purtroppo le cifre, finora, ci dicono che questi esperimenti non sono molto ben accetti dal pubblico (con, forse, l'unica eccezione di *Street Fighter* che sta andando piuttosto bene negli Stati Uniti), ma quando cominciano a entrare in gioco nomi come la New Line Cinema (Nightmare, The Mask...), Cristopher Lambert (Highlander) e Ivan Reitman (Ghostbusters), il trend può cambiare in fretta.
Uno dei problemi di queste trasposizioni viene evidenziato da Eitan Arussi, autore di *Burn: Cicle*, titolo di

L'ARMATA DELLE TENEBRE

SPARATUTTO-PICCHIADURO

91

SUPER NINTENDO

Se siete degli appassionati di *Super Ghouls'n'Ghosts*, *Splatterhouse* e altri titoli "splatter", questo gioco vi appassionerà, che abbiate visto il film o meno. Dovrete superare una serie praticamente interminabile di livelli in cui potrete usare le svariate armi a vostra disposizione per fare saltare violentemente la testa a demoni, streghe, mostri, scheletri e zombi di ogni tipo. La varietà dei mostri è veramente notevole e va oltre le creature viste nella pellicola cinematografica: naturalmente il vostro arci-nemico (che incontrerete come mostro-guardiano alla fine del quinto e dell'ultimo livello del gioco) è una copia "zombizzata" dell'eroe che controllate, il mitico Ash del Reparto Ferramenta. Lo scopo, di fatto, è quello di massacrare tutti i mostri fino a distruggere il malvagio Cavaliere Nero, livello per livello, sezione per sezione. Lo schema di gioco ricorda vagamente quello di *Golden Axe*, sia per l'ambientazione dark-fantasy (cimiteri pieni di zombi e demoni e città deserte abitate da mostri di ogni genere) che per le mosse del personaggio. Originale, comunque, l'uso di armi addizionali come il fucile a pompa, la pistola, il lanciafiamme, la spada e altre ancora. Se avete visto il film e siete rimasti illuminati (come noi) lo troverete geniale, altrimenti potrà rimanere nella vostra videoteca come una simpatica variante ai soliti titoli di questo genere.

• Scarlet

COMMENTO

I Tie-In sono sempre stati un'arma a doppio taglio, sia per le software house (che sfruttano un nome di grido senza avere, a volte, idee geniali) che per i giocatori (che comprano un gioco con un nome di grido dovendosi, a volte, sorbire le stesse cose, trite e ritrite). In parte anche *Army of Darkness* risente di questa "sindrome", solo che si tratta di un titolo semplicemente troppo bello, divertente e vario per non acquistarlo e giocarci. Se poi siete degli sfegatati della serie "La Casa" e amate i picchiaduro, è proprio il gioco che fa per voi, credetemi.

CASA BANDAI		
n° Giocatori	Continua	Livelli di Difficoltà
1-2	SI	3
GIOCABILITÀ		8
SFIDA		7
GRAFICA		7
SONORO		8

army of darkness

Army of Darkness per SNES. *A sinistra*, la locandina inglese del film.

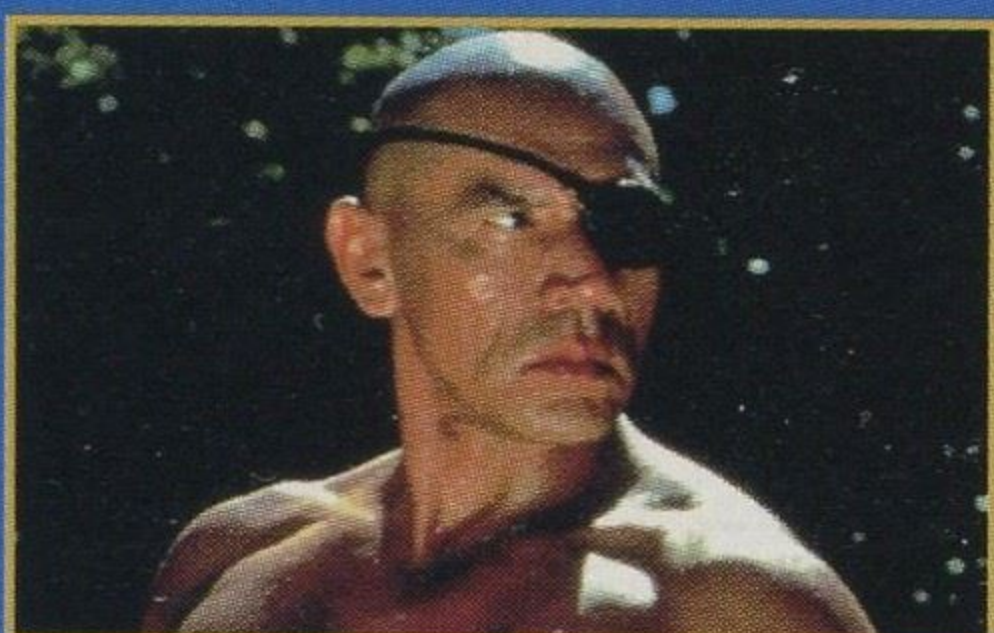
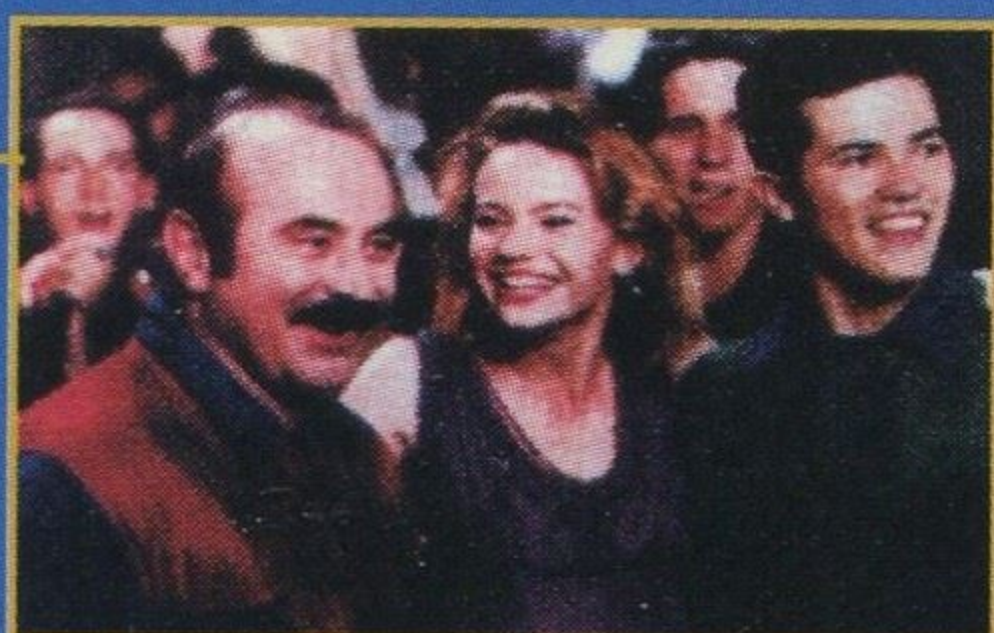
AL BOTTEGHINO

•SUPER MARIO BROS.
Regista: Rocky Morton e Annabel Jankel
Attori: Bob Hoskins, John Leguizano, Dennis Hopper, Samantha Mathis
Botteghino (USA): 21 milioni di dollari
Botteghino (UK): 2.9 milioni di sterline

•STREET FIGHTER
Regista: Steven de Souza
Attori: Jean Claude Van Damme, Kylie Minogue, Raul Julia, Simon Callow
Botteghino (USA): 30 milioni di dollari (ancora in programmazione)

•DOUBLE DRAGON
Regista: James Yukich
Attori: Robert Patrick, Alyssa Milano
Botteghino (USA): 2.34 milioni di dollari
Uscita in Europa: non ancora annunciata

•MORTAL KOMBAT
Regista: Paul Anderson
Attori: Cristopher Lambert, Talisa Soto
Uscita in America: estate 1995

•DOOM
In sviluppo con la compagnia di produzione Northern Lights di Ivan Reitman (regia) per la Universal (produzione). La sceneggiatura non è ancora finita, ma già stanno preparando numerosi libri basati sul film.

successo per CD-i, che afferma: "non credo che sia impossibile usare un gioco per creare un buon film, solo che non c'è poi molto su cui basarsi. Il problema è che i programmatori non sono persone abituate naturalmente a raccontare delle storie, non è la loro preoccupazione principale!". Gli autori di *Doom* sono d'accordo, e rispondono che questo dovrebbe, però, dare molta libertà allo sceneggiatore. "Ho sempre affermato", dice Jay Wilbur della Id Software "che alla Id non creiamo storie, ma situazioni. Il film di *Doom* sarà basato sul concetto del gioco, ma al di là di questo lo sceneggiatore può inventarsi ciò che vuole!". Con questa ondata di film ispirati a titoli di successo, insomma, ci siamo chiesti che effetto ci farebbe giocare a dei tie-in basati sulle pellicole che ci hanno fatto sognare in gioventù, dalla mitica corsa con le bighe di "Ben Hur" alla gara finale di "Momenti di Gloria", dalla partita di "Fuga per la Vittoria" alle scene della battaglia di "Glory", dai duelli all'arma bianca di "Highlander" fino alle sparatorie pazze e demenziali de "L'Armata delle Tenebre"... E così, ci siamo inventati i giochi e le recensioni relative, con tutti i particolari del caso... E abbiamo dovuto limitarci, un po' per questioni tecniche e un po' per motivi di tempo! Ci pensate a un'avventura basata su "Incontri Ravvicinati del 3° Tipo", o al gioco di piattaforme di "1997 Fuga da New York"? Le possibilità di interscambio tra il mondo dei videogiochi e quello del grande schermo sono praticamente infinite, e i film di cui abbiamo parlato in apertura di articolo ne rappresentano la prova: non ci resta che aspettare l'era del vero film interattivo... Nel frattempo torniamo ai nostri joypad.

• Scarlet & Random

Le immagini di questo articolo sono state realizzate modificando con Deluxe Paint IV su Amiga alcuni vecchi giochi di cui forniamo, qui sotto, l'elenco completo. I diritti dei singoli titoli sono delle case di software indicate.
•Glory: tratto da *North & South* per Amiga della Action Sixteen
•Ben Hur: tratto da *Centurion - Defender of Rome* per Amiga della Electronic Arts
•Fuga per la Vittoria: tratto da *Sensible Soccer* per Amiga della Mindscape e da *European Championship 1992* per Amiga della Elite
•L'Armata delle Tenebre: tratto da *NightBreed* per Amiga, della Ocean
•Momenti di Gloria: tratto da *Athletics* per Amiga della Hawk
•Highlander: tratto da *Sword of Sodan* per Amiga della Discovery Software

HIGHLANDER

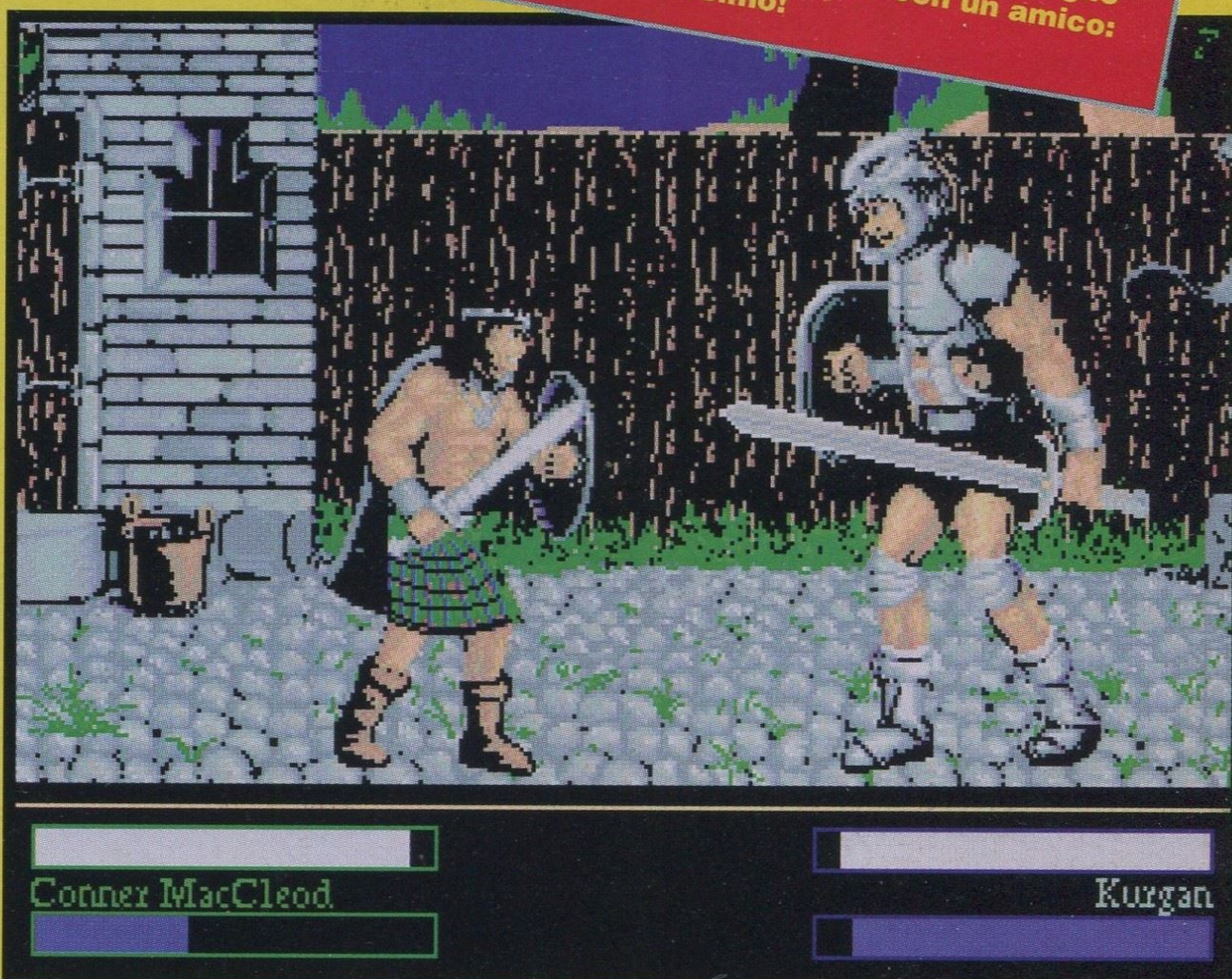
PICCHIADURO (Incontri)

88
MEGA DRIVE

"Ne rimarrà uno solo!" E come dimenticarsi un film come "Highlander" (quando si parla di "Highlander", si parla sempre e soltanto del primo film... Il secondo l'ho rimosso completamente dalle mie celle mnemoniche). Se avete sognato di poter brandire un'affilata Katana giapponese e di combattere contro altri immortali in attesa del tempo dell'Adunanza, questo gioco è quello che fa per voi, honest! Potrete scegliere il vostro personaggio tra otto immortali di varie nazionalità (tra cui, naturalmente, scommetto che i più amati dai giocatori saranno Conner MacLeod, Ramirez e Kurgan) e dovrete affrontare tutti gli altri in scontri all'ultimo sangue per arrivare a meritare la ricompensa finale. Naturalmente ogni personaggio ha una serie di mosse speciali segrete che dovrete scoprire con pazienza, nonché dei poteri mentali che potranno essere usati durante il gioco per aumentare la forza e l'efficacia dei vostri colpi (ma fate attenzione, perché tolgono molta energia). La "fatality" è d'obbligo: se non staccate la testa al vostro avversario lo rincontrerete nel livello finale, contro il Re dei Kurgan!

• Scarlet

CASA	CAPCOM		
N° Giocatori	Continua	Livelli di Difficoltà	
1-2	SI	3	
GIOCABILITÀ			9
SFIDA			8
GRAFICA			6
SONORO			8

COMMENTO
Il gioco è un po' datato ma molto divertente: la grafica non è al livello delle recenti produzioni, tuttavia la qualità e la quantità delle mosse finali e la perfezione del sistema di controllo permettono una giocabilità comparabile soltanto a quella di *Super Street Fighter II*! Ci sono molte mosse segrete che non sarà facile scovare... Inoltre gli otto personaggi selezionabili all'inizio del gioco nascondono almeno altrettanti personaggi nascosti. Starà a voi trovarli. Vi consiglio di acquistarlo e di giocarlo con un amico: sarà divertentissimo!

Highlander per MD. Più in alto potete vedere la copertina della videocassetta.

BEN HUR

GUIDA

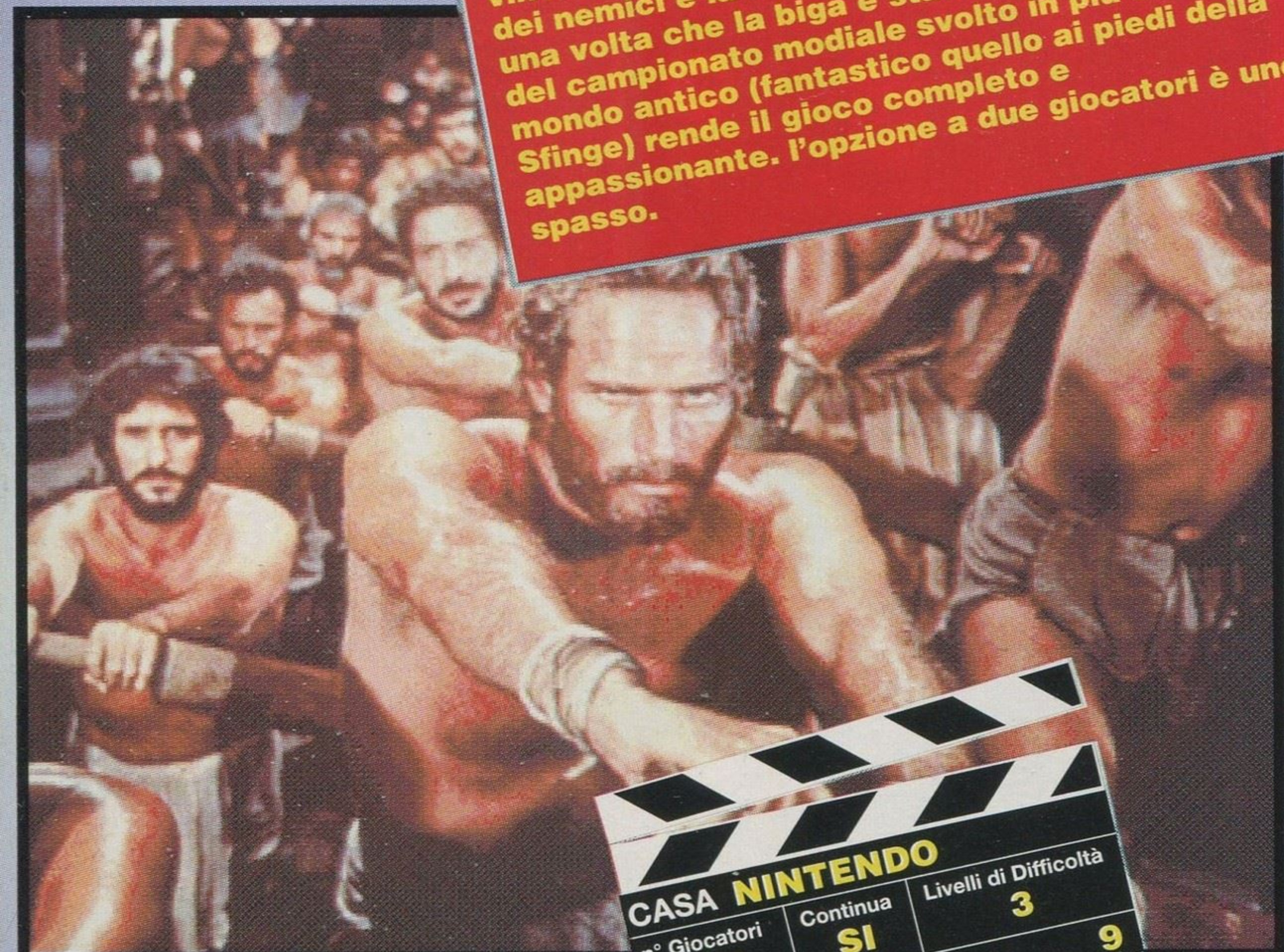
90

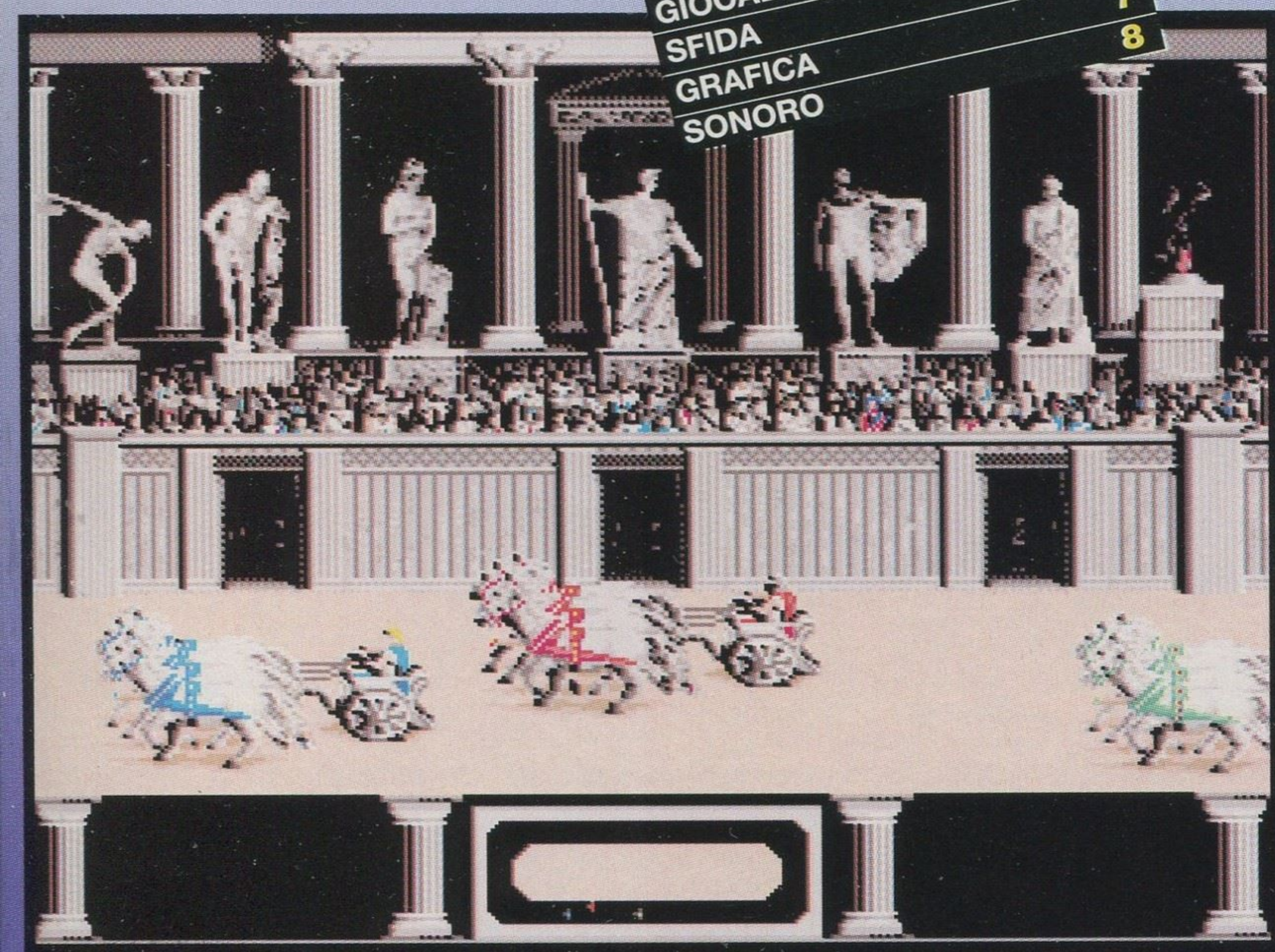
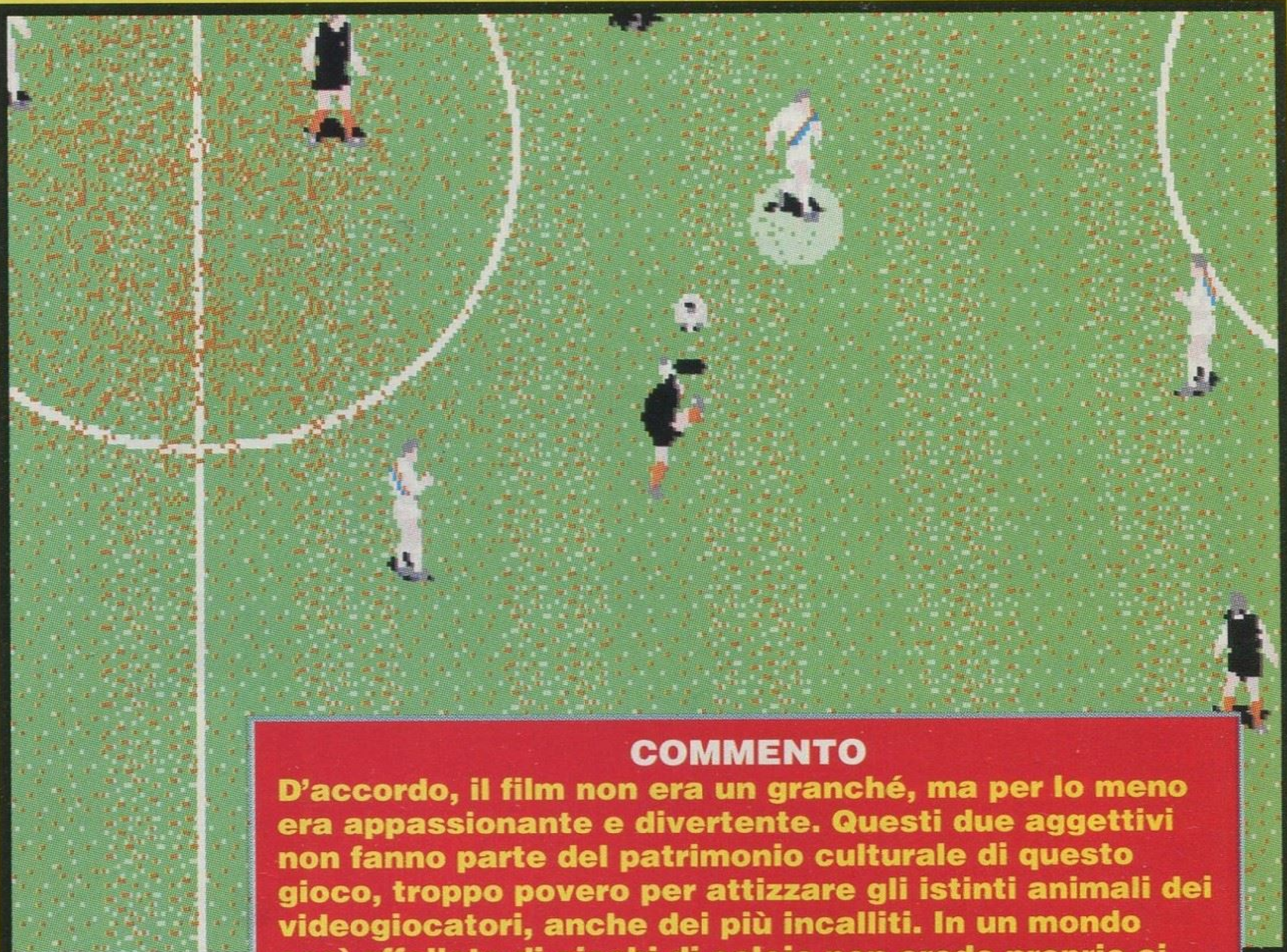
SUPER NINTENDO

Non siamo abituati a vedere simulazioni di questo tipo su SNES. Certo, *F-Zero*, *Super Mario Kart* e lo stesso Street Racer utilizzavano in modo eccellente il Mode 7, ma farlo per una simulazioni di corsa delle bighe è davvero il massimo. In fondo, della trama originale del film non è rimasto molto, solo l'aspetto più spettacolare (la corsa delle bighe, appunto) è stato mantenuto. Naturalmente, è possibile commettere ogni tipo di nefandezza (in stile *Road Rash*) durante la corsa e i programmatori hanno inserito un pratica, per quanto improbabile, sezione manageriale in cui è possibile acquistare nuove armi, riparare il cocchio se ha subito danni durante la corsa e comprare nuovi cavalli più potenti. La giocabilità è garantita da un ottimo controllo, che permette di gestire la pariglia dei cavalli in maniera intuitiva anche se poco veritiera. Un gioco strano, certamente, ma che si rivela un ottimo gioco di corse.

• Random

COMMENTO

Per una volta, una licenza cinematografica si rivela semplicemente una scusa per realizzare un gioco piacevole e divertente, in grado di mischiare lo stile del picchiaduro con quello dei giochi di corsa. Un'idea già sfruttata in Road Rash, ma che in questo caso si rivela ancor più vincente per la quantità delle armi, la resistenza dei nemici e la difficoltà con cui si deve guidare una volta che la biga è stata danneggiata. L'idea del campionato modiale svolto in più circuiti del mondo antico (fantastico quello ai piedi della Sfinge) rende il gioco completo e appassionante. l'opzione a due giocatori è uno spasso.

Charlton Heston in Ben Hur.

CASA NINTENDO		
n° Giocatori 1-2	Continua SI	Livelli di Difficoltà 3
GIOCABILITÀ		9
SFIDA		8
GRAFICA		7
SONORO		8

La corsa delle bighe di Ben Hur per Super Nintendo.

COMMENTO

D'accordo, il film non era un granché, ma per lo meno era appassionante e divertente. Questi due aggettivi non fanno parte del patrimonio culturale di questo gioco, troppo povero per attizzare gli istinti animali dei videogiocatori, anche dei più incalliti. In un mondo così affollato di giochi di calcio non credo proprio ci fosse bisogno di un'altra "perla" di queste dimensioni, un vero peccato.

CASA KONAMI		
n° Giocatori 1-2	Continua SI	Livelli di Difficoltà 3
GIOCABILITÀ		7
SFIDA		5
GRAFICA		7
SONORO		5

FUGA PER LA VITTORIA

CALCIO

68

SUPER NINTENDO MEGA DRIVE

Bisogna ammette che non sentivamo proprio la mancanza di un ennesimo gioco di calcio, soprattutto dopo aver unanimamente elevato *Super International Soccer* (*Perfect Eleven*) a miglior gioco di calcio per 16 bit. La Konami ci riprova, ma questa volta non riesce là dove in precedenza aveva fatto così bene. Cambiando lo stile di gioco e la visuale, le cose non sono migliorate, e *Fuga per la Vittoria* è una vittima eccelsa di questa rivoluzione. Giocando non si ha l'impressione di essere realmente al comando di una squadra di calcio, ma questa forse era l'intenzione dei programmatori che volevano rendere il grado di preparazione che possono avere dei prigionieri dopo poche settimane di allenamento. Il gioco in sé è piuttosto povero e non rende giustizia né alla Konami né al film da cui è stato tratto. Se lo scopo della vostra vita è quello di giocare a qualsiasi gioco di calcio venga prodotto, allora non lasciatevelo scappare, altrimenti non è proprio il caso.

• Random

GLORY

STRATEGICO

82

3DO

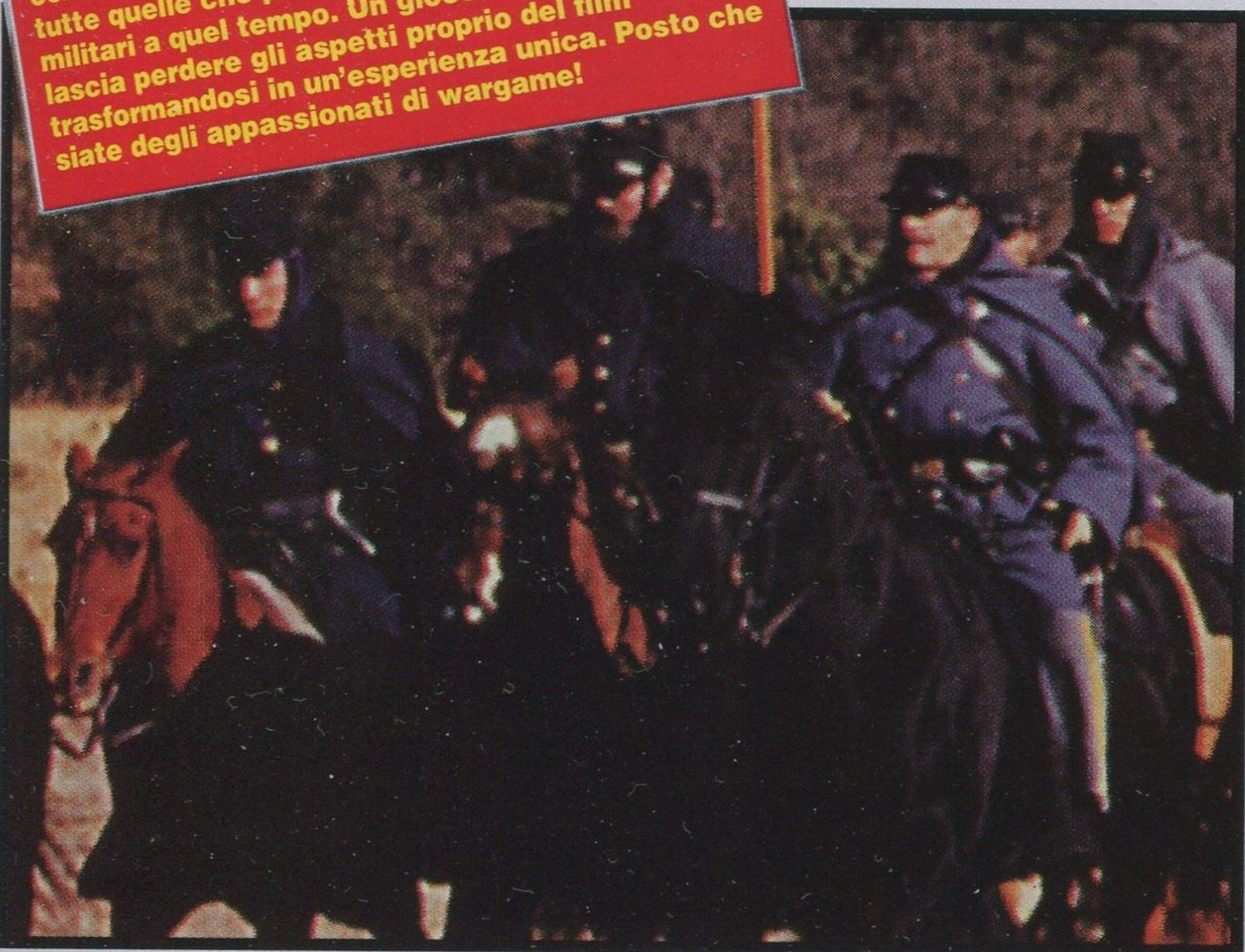
Il genere wargame non è mai stato molto sfruttato per le console, e questa è una pecca che non si può non notare. Adesso, il 3DO viene in aiuto dei generali al silicio. Prima con "Panzer General", in uscita tra poco dalla SSI, e ora con questo "Glory", che si rifà a un film di qualche anno fa relativo alla guerra civile americana. Nel gioco potete prendere le parti di un giovane confederato o di un unionista e cominciare una carriera militare sperando di salire a grandi passi la gerarchia con le stellette e raggiungere il comando dell'esercito. È logico immaginare che inizialmente le cose saranno piuttosto semplici (dovrete comandare solo uno sparuto numero di uomini) ma con il passare del tempo, e con l'aumentare dei gradi, le cose sono destinate a cambiare e a farsi più difficili. Lo scopo finale del gioco rimane sempre quello di vincere la guerra, ma sopravvivvere è sempre lo scopo ultimo a cui dovete mirare.

• Random

CASA	ELECTRONIC ARTS	
n° Giocatori	Continua	Livelli di Difficoltà
1	SI	5
GIOCABILITÀ		7
SFIDA		8
GRAFICA		6
SONORO		9

COMMENTO

Sono sempre da apprezzare gli approcci particolari all'interno di un genere già conosciuto. Il fatto che il livello di difficoltà salga in base ai nostri successi, rende il gioco più simile a un GdR (anche se non allo stato puro) che non a un vero e proprio gioco di guerra. Inoltre, la diversificazione degli obiettivi (quando siete caporale dovrete conquistare una fattoria con una cinquantina di uomini, ma quando sarete generale dovrete conquistare una città comandandone 5000) dà un aspetto preciso di tutte quelle che potevano essere le difficoltà militari a quel tempo. Un gioco su licenza che lascia perdere gli aspetti proprio del film trasformandosi in un'esperienza unica. Posto che siate degli appassionati di wargame!

Glory per 3DO.

Un gruppo di cavalleggeri nordisti in ricognizione.

Chariots of Fire per Super Nintendo.

COMMENTO

Finalmente! Si riempe un buco lasciato dai vari Summer, Winter e World Games della mai troppo compianta Epix. Gli sport, e le Olimpiadi soprattutto, sono eventi che si prestano particolarmente alle simulazioni videoludiche, e quando queste sono fatte a regola d'arte, allora non possono non riuscire ad avere successo. Forse, non tutti gli eventi sono stati realizzati in manioera adeguata, e se alcuni sono strepitosi, altri perdono molto se confrontati con i primi, per il resto rimane un ottimo titolo da consigliare sicuramente.

CASA	ACCLAIM	
n° Giocatori	Continua	Livelli di Difficoltà
1-4	SI	1
GIOCABILITÀ		9
SFIDA		9
GRAFICA		7
SONORO		8

MOMENTI DI GLORIA

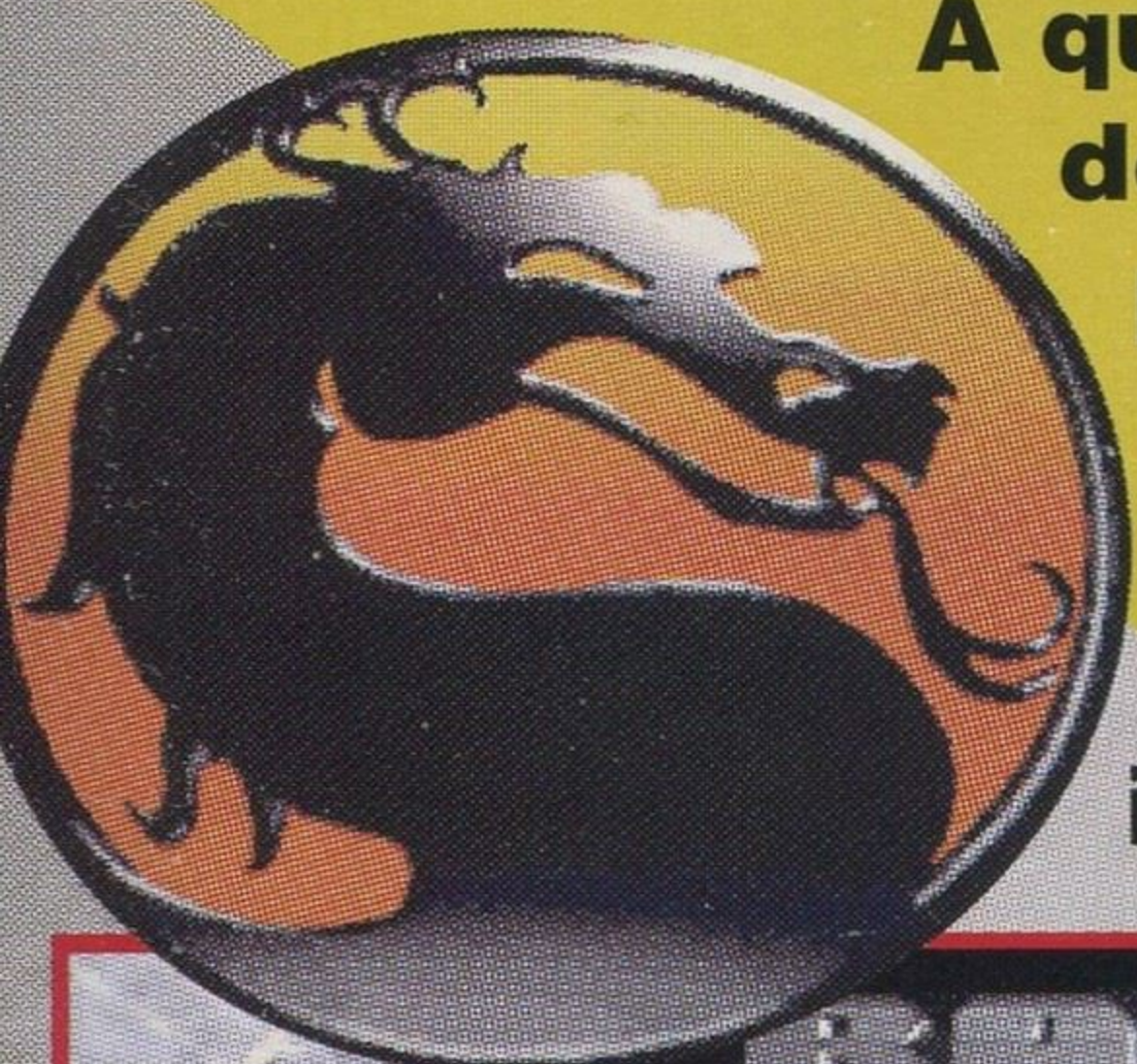
SPORTIVO

85

SUPER NINTENDO

Erano anni, diciamo dai bei tempi del C64, che non veniva realizzato un gioco sportivo, relativo alle Olimpiadi, così ben fatto e intrigante. Potrete impersonare un atleta impegnato in tutte le maggiori discipline di atletica e anche se le misure da percorrere sono piuttosto atipiche (80 yard, 90 yard a ostacoli), perché il gioco si riferisce alle Olimpiadi svolte prima della seconda guerra mondiale, il risultato non cambia. La possibilità di giocare in quattro, se siete dotati di multi tap, rende la scalata per la vittoria dei giochi ancor più appassionante. Demenziale, ma sicuramente interessante, il modo in cui gli atleti gestiscono le forze nelle gare di mezzo fondo, si può utilizzare tutta all'inizio, ma conviene gestirla per lo scatto finale, il che immette anche una parte tattica a un gioco sicuramente convincente e piacevole da giocare. Per vedere qualcosa di altrettanto bello, forse, dovremo aspettare i giochi che la US Gold sta preparando in vista delle Olimpiadi di Atlanta del 1996.

• Random

AYUBABALE'

A quasi un anno di distanza la Williams ha deciso di dare un seguito a uno dei più diretti antagonisti di *Street Fighter 2*; più sangue, più fatality, più personaggi ci attendono in *Mortal Kombat 3*!

Quanti di voi hanno a giocato al coin-op di *MK2* avranno senza dubbio visto certe scritte che comparivano al termine del gioco annunciando un seguito che già tutti desideravano. Voci di questo titolo giravano già nel periodo natalizio, ma poi tutto è svanito nel nulla come se il progetto fosse stato abbandonato. Un mese fa, invece, è giunta la notizia: il 5 Aprile è stato lanciato in America *MK3*, scatenando il panico tra gli amanti dei picchiaduro. Quello che, infatti, caratterizzava il suo predecessore era la quantità immane di trucchi segreti che generavano in tutte le sale-giochi una serie di miti interminabili e una "caccia" alle mosse che non aveva avuto precedenti. Ebbene, dalle notizie che abbiamo ricevuto tutto questo sarà elevato all'ennesima potenza e, probabilmente, (prendete tutto ciò che vi diciamo con un grosso "forse" davanti) comprenderà tutte quelle dicerie che aleggiavano intorno a *MK2*, come Animality e Nudality. Alla Williams hanno affermato che *Mortal Kombat 3* starà a *MK2* come quest'ultimo sta al primo *MK* e, date le premesse, non possiamo che augurarcelo. Tanto per cominciare il piano di gioco avrà sei tasti al posto dei canonici cinque, in quanto uno di questi pulsanti verrà utilizzato per la funzione inedita "Run" (indovinate un po' il suo scopo?) alla quale sarà dedicata anche una barra di energia a parte. Il sistema

I PERSONAGGI NUOVI

SHEEVA: Questa gentile signorina ha veramente un bell'aspetto, se si eccettua ovviamente la presenza delle quattro braccia che la rende affiliata alla stirpe di Goro.

SINDEL: Era la regina che regnava nell'Outworld a fianco di Shao Khan (che è ancora l'ultimo avversario da affrontare); ora combatte per avere il dominio sulla Terra.

CYRAX: È un ninja robot che è stato programmato per uccidere Sub Zero dai membri del clan che quest'ultimo ha tradito. Armato di bombe, è un personaggio veramente letale.

SECTOR: Se si eccettua il colore rosso è identico a Cyrax, ma al posto delle bombe preferisce utilizzare dei missili a ricerca!

NIGHTWOLF: È un indiano molto simile a T-Hawk, venuto a combattere per salvare il suo popolo dall'invasione del perfido Khan.

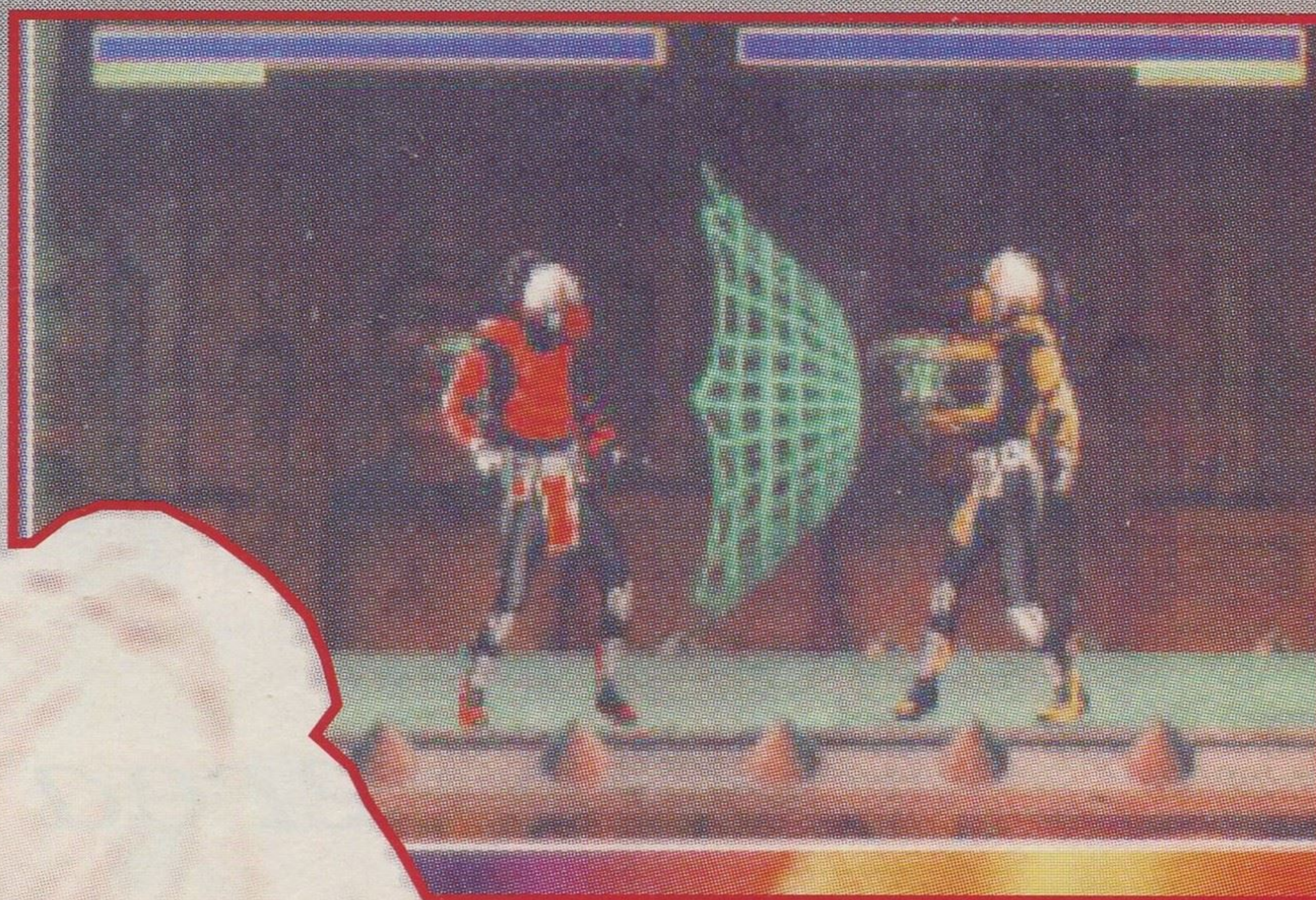
STRIKER: Unico sopravvissuto di una squadra SWAT massacrata dall'invasione di Khan ora vive con il solo intento di vendicarsi, aiutato da potenti granate!

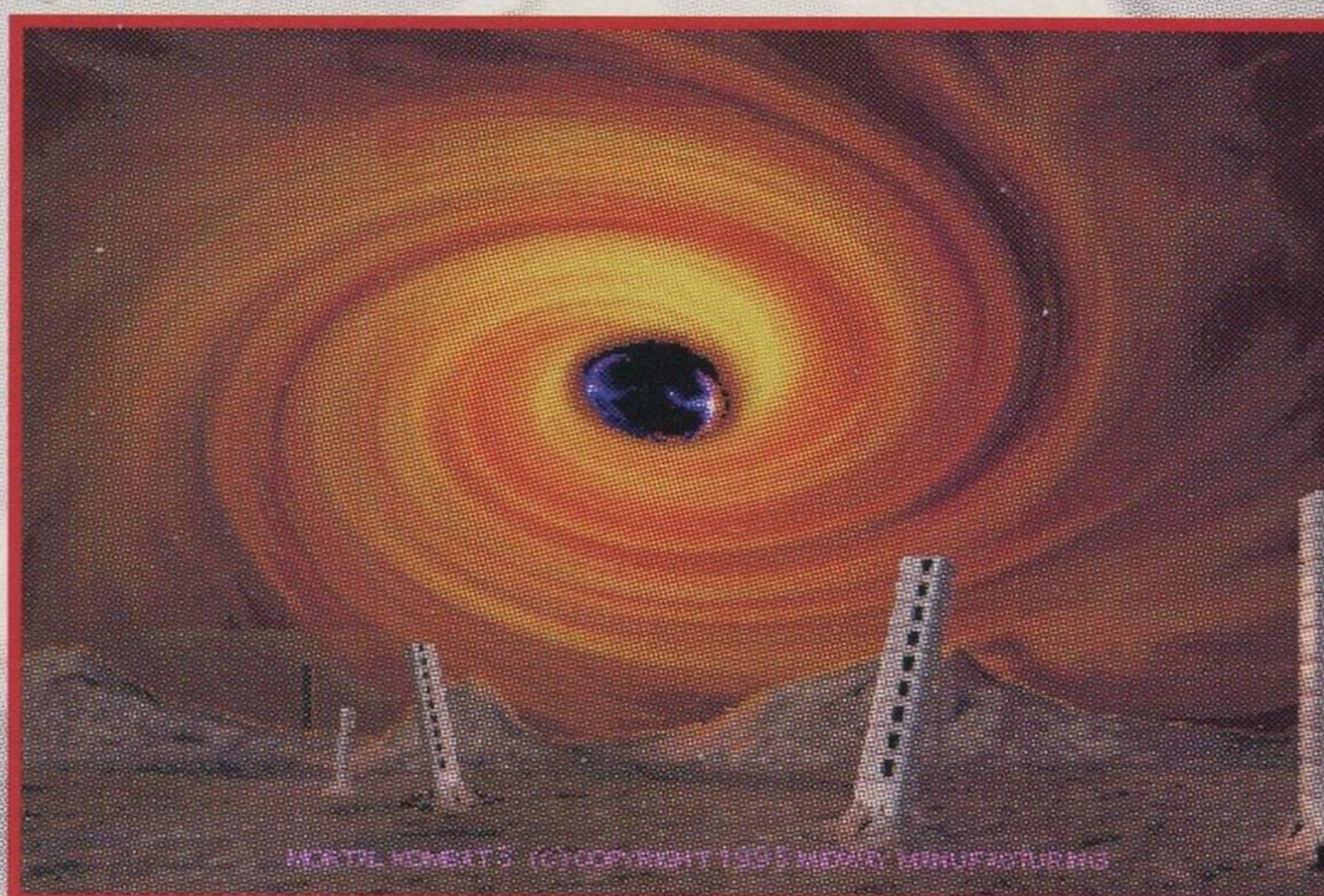
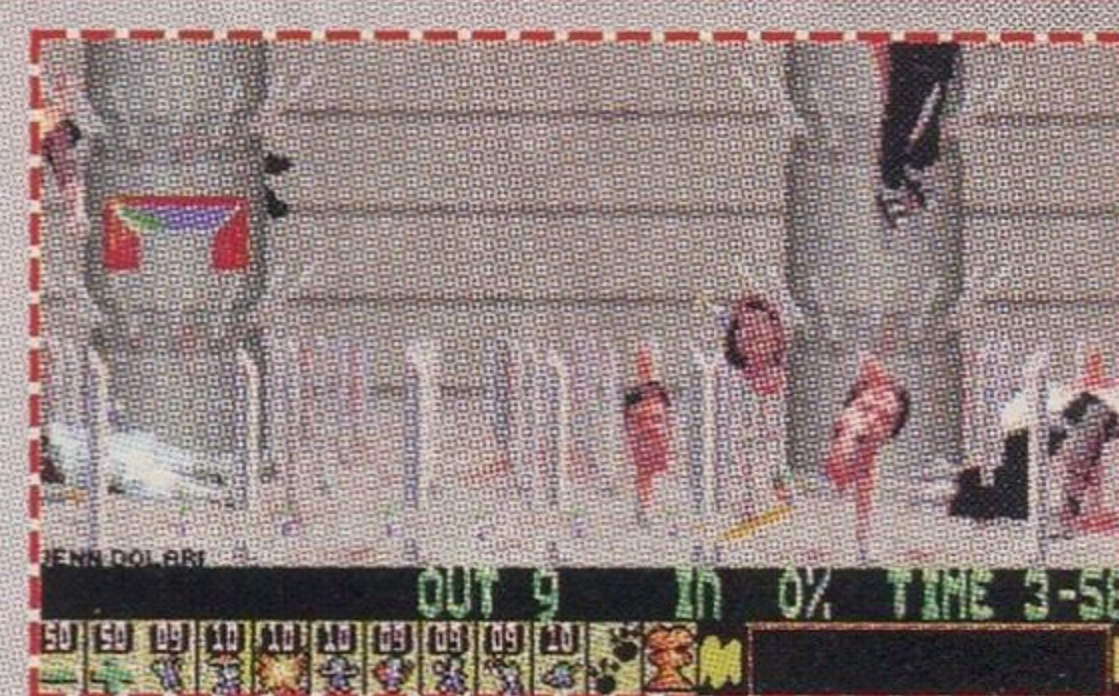
KABAL: Anche questo personaggio, come Striker, ha un conto in sospeso con Shao Khan, a cui deve l'orripilante aspetto celato dalla sua maschera.

MONTARO: È un combattente che non potrete controllare, visto che sarà l'avversario che precederà Shao Khan. Pur non avendo informazioni sul suo conto dal suo nome si potrebbe pensare a un emulo di Kintaro.

Pur non essendo di qualità eccelsa queste immagini possono dare un'idea di ciò che vi aspetta.

di gioco è comunque rimasto invariato, anche se le dimensioni dei personaggi sono state leggermente ridotte per compensare il generale aumento di velocità del gioco. Abbastanza interessante si presenta poi la possibilità di selezione del livello di difficoltà tramite la scelta di una delle tre torri disponibili (ricordate la montagna di *MK2*?) di diversa altezza, che rappresenterà il numero di avversari da affrontare prima di raggiungere la fine. La parte che però risulta più interessante è, ovviamente, la scelta dei personaggi che, oltre ad aumentare di numero (dai dodici del secondo episodio a quattordici), hanno subito notevoli cambiamenti. Solo sette dei quattordici personaggi, infatti, provengono dai precedenti episodi, mentre gli altri sono completamente nuovi (vedi box): tra le vecchie glorie troveremo Lyu Kang, Kung Lao, Shang Tsung, Sub Zero (senza maschera!), Jax (con un nuovo set di arti bionici) e infine i due mitici Sonya e Kano, tutti con nuove mosse e fatality. Ma la novità più succosa si troverà nel gioco a due: nel VS Screen saranno presenti sei box divisi tra i due giocatori che potranno assegnare un simbolo diverso (tra i dieci disponibili) a ognuno di questi, ottenendo degli effetti strani: dalla disabilitazione delle prese e delle parate a un più inusuale combattimento al buio! Il bello sta nel fatto che gli indizi sui codici da utilizzare saranno reperibili in qualunque cosa riguardi *MK3*: dalle magliette al film e persino nell'ultimo flipper della Williams *Theatre of Magic*! Come se questo non bastasse è ormai confermata anche l'uscita a Settembre di una ROM Upgrade che consentirà la presenza di nuovi personaggi e nuove fatality, il tutto probabilmente per far coincidere gli eventi del videogioco con quelli del film. Insomma con tutto questo non vediamo l'ora di poter mettere le mani su questo gioiello... no anche qui in Italia... Preparatevi a un orgia di sangue!

• Air

FAKE PICT!

Solo per farvi rendere conto di quanta passione abbia scatenato un gioco come *MK2* eccovi due esempi di immagini "false" (o fake come dicono gli americani) che hanno fatto il giro del mondo. È possibile trovare di tutto: da Animality a duelli con personaggi segreti inesistenti... Miracoli della tecnica moderna!

Eccovi una delle immagini di presentazione di *MK3*. Abbastanza inquietante non trovate?

Febbre da stadio

Fever Pitch è un gioco di calcio in uscita a giugno per Mega Drive, 32X e Super Nintendo: gli sviluppatori del titolo sono un nuovo team di sviluppo della US Gold: la Silicon Dreams!

Il soggetto di queso disegno è estremamente riconoscibile. Avete capito perfettamente, è Eric Cantona!

La reputazione della US Gold nel mercato delle console si deve principalmente al team Teirtex, che ha lavorato sull'ottanta per cento dei suoi titoli durante gli ultimi anni. Molti di questi titoli sono stati ben accolti, pur non essendo delle innovazioni rivoluzionarie e l'impressione che questa casa di software ha prodotto in molti giocatori non è stata altissima.

Con l'arrivo dei Silicon Dream, il team segreto interno della US Gold (35 persone che lavorano fisse a Banbury, in Inghilterra e che dovrebbero raggiungere le 50 unità entro la fine dell'anno), le cose riguardo alla qualità dei prodotti potrebbero cambiare drasticamente e raggiungere uno standard più elevato.

I giornalisti di mezzo mondo hanno risposto all'invito del Sig. Ishihara, direttore internazionale della società che sta già lavorando a titoli per 3DO, PlayStation e, naturalmente, per le macchine Sega e Nintendo. Ishihara ha dato delucidazioni sulle nuove macchine e sulla filosofia che intende adottare la Silicon Dreams/US Gold per i progetti futuri. Come tutti, alla US Gold stanno lavorando sulle macchine a 32 e a 64 bit, anche se attualmente stanno adottando una tecnologia a 32 bit riducendo il risultato per le macchine a 16.

I segnali sono positivi e *Fever Pitch* ne è una prova: questa casa sta facendo sul serio.

Con tutti questi giochi di calcio avrete la tentazione di saltare que-

I rigori vengono tirati utilizzando la stessa visuale usata in partita. Naturalmente, tramite la croce direzionale, è possibile dirigere il pallone, con effetto, verso la porta.

ste pagine e di andare a leggere cose più interessanti: in fondo un gioco di questo tipo potrebbe non essere altro che una scusa per riproporre qualcosa di trito e ritrito addobbato con qualche nuovo tocco... Tutto sommato si sa che i giochi di calcio vendono sempre bene, anche se non sono eccezionali. Devo ammettere che anch'io mi sono avvicinato con scetticismo al titolo in questione, ma dopo alcune sequenze e molte spiegazioni e, soprattutto, dopo aver potuto provare il gioco, si è trasformato in vero interesse.

"*Fever Pitch* è veloce e permette di compiere azioni intelligenti, dando una sensazione realistica e arcade. Ha anche un'opzione multi-player (fino a cinque giocatori su SNES e fino a otto su MD). Tutti i giocatori sono stati realizzati con una Workstation Silicon Graphics, in 3D renderizzato, adattati poi per la definizione delle console. Il movimento, le animazioni e il "look" del gioco aumentano la sensazione di realismo. Un'altra particolarità che lo distingue dagli altri giochi di calcio è la presenza di diversi giocatori (ognuno con le sue "mosse speciali"), un po' come in *Mortal Kombat*. Tra i giocatori "unici" delle squadre a disposizione troviamo Barger (un tizio molto grasso e molto cattivo che placca letteralmente gli avversari: se volete avere una buona difesa è il giocatore che fa per voi), Cheat, la cui tecnica preferita è buttarsi a terra simulando un fallo non appena si avvicina un giocatore avversario, sperando in un errore dell'arbitro (c'è il 50% di possibilità che questo accada, tranne in area di rigore dove la percentuale viene ridotta al 25%), Emo Ball Blazer, dal calcio eccezionale (quando tira in porta è praticamente inarrestabile e la palla assume una colorazione rossastra, come se colpisse gli strati più elevati dell'atmosfera), Playermarker, che crossa con grazia il pallone al centro e riesce a scartare con i suoi trucchetti quasi tutti gli avversari, ecc.": queste le affermazioni di Simon Rudkin, manager di produzione della US Gold. *Fever Pitch* ha molte caratteristiche che abbiamo già visto in altri titoli: diversi tiri di passaggio e animazioni che aggiungono profondità sia alla giocabilità che alla veste grafica; ci sono diversi campi da gioco, condizioni meteorologiche variabili e la possibilità di cambiare la tattica delle squadre. Il sistema di controllo prevede il tiro, il passaggio, il colpo di testa o il tuffo, il tiro all'indietro, il cross e l'effetto dato con la croce direzionale. È possibile scegliere se giocare una singola partita o l'intero torneo: in questo modo potrete affrontare alcune delle squadre più forti del mondo, ognuna dotata di proprie caratteristiche... i brasiliani sono bravissimi nei passaggi e gli inglesi sono più aggressivi di molte altre squadre.

Sono rappresentati quattro continenti: Europa, Ame-

La stella di ogni squadra possiede un colpo speciale, che può essere utile a seconda del momento in cui viene utilizzato. Si va dai tiri bomba, alle simulazioni.

Il giocatore può scegliere se tirare normalmente o usare il colpo speciale.

La visuale di gioco ricorda molto da vicino *FIFA Soccer*, ma sotto alcuni aspetti la velocità di gioco sembra decisamente superiore.

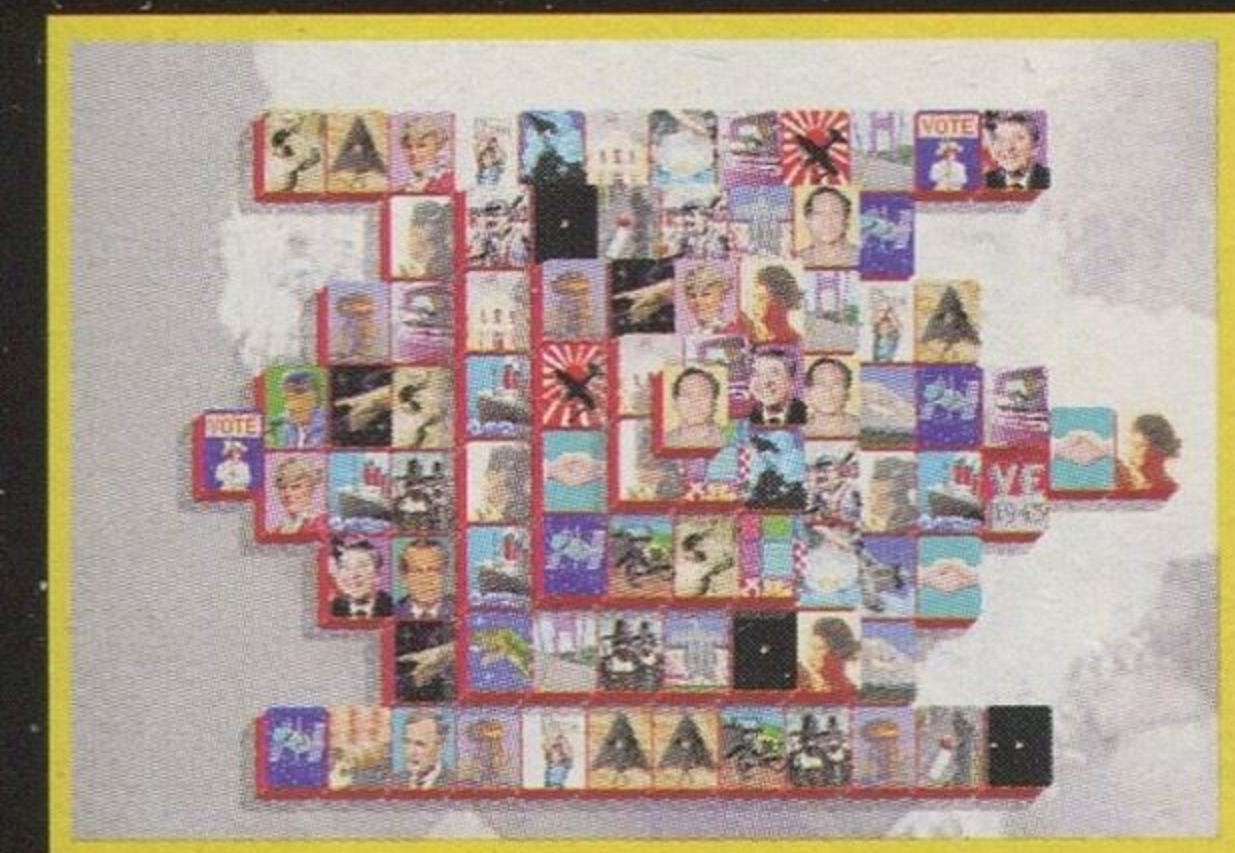
rica, Africa e Australia e dovrete affrontare squadre sempre più forti man mano che avanzerete nel torneo.
Ora avete un quadro più completo, ma si tratta ancora della metà di quello che il titolo può offrirvi: potrete decidere il tempo limite delle partite, il livello di difficoltà, la gestione dei replay e delle sequenze di animazione e molto altro ancora. Una delle caratteristiche più interessanti è il suono, ben realizzato, inframmezzato da commenti digitalizzati e da testo sullo schermo, in ogni lingua. L'opzione AGGRO, infine, vi permette di colpire i giocatori avversari in ogni modo, rubando loro la palla. Ho pensato che si trattasse di un'opzione inserita appositamente per nascondere buchi di giocabilità, ma si tratta dell'esatto contrario: è un tocco simpatico e non toglie nulla al realismo della versione "non violenta".
L'angolo di visuale è simile a quello di *FIFA Soccer*, isometrico laterale inclinato di circa 30 gradi. Una delle (poche) critiche a quel gioco era che la visuale tendeva, in certe angolazioni, a rallentare l'azione... Non è il caso di *Fever Pitch*. I giocatori vengono indicati non appena prendete il loro controllo e il passaggio e lo scrolling sono i più fluidi e veloci che abbia mai visto, a 50 Hz. Non c'è un radar su schermo che mostri gli altri giocatori ma, come dice Andy Green (Manager di Sviluppo della Silicon Dreams) "...dato che il gioco è così veloce un radar su schermo avrebbe distratto il giocatore: è meglio stare attenti alla palla in ogni momento."
Il test finale, quello che mi ha impressionato di più, è stato la comparazione di *Fever Pitch* con *FIFA Soccer*. Mentre si gioca è difficile riuscire a fare paragoni, immersi come si è nell'atmosfera, ma questo confronto mi ha fatto pensare a *FIFA* come a un gioco datato e lento, cosa che non avrei mai detto essendone un accanito fan. Tuttavia sono state fatte anche delle critiche: ad esempio, in "multi player" viene mostrato solo un giocatore su schermo, ed è difficile capire dove siano gli altri, soprattutto se volete compiere un passaggio in velocità.
In conclusione, sembra che la US Gold abbia creato un titolo di calcio che potrebbe essere la rivelazione dell'estate, con un'alta velocità, molti stili di gioco, ottima grafica (le immagini di queste pagine non gli rendono giustizia) e una bellissima atmosfera creata dai vari personaggi e dagli effetti audio. La Silicon Dreams ha già avuto i diritti sui Giochi Olimpici di Atlanta e non vediamo l'ora di mettere le mani sui loro futuri progetti.

• Derek Dela Fuente

ECTS

LO SPETTACOLO È FINITO...

Inutile farci illusioni: i 16 bit stanno tirando gli ultimi. Come previsto, fino alla fine dell'anno continueranno a uscire titoli, ma l'ECTS di Londra ha dimostrato che, ormai, la vecchia generazione di console ha fatto il suo tempo.

Shanghai Triple Threat

Shanghai Great Moments

Pitfall the Mayan Adventures

SPRING 95

...ma lo spettacolo deve continuare! Un piccolo controsenso per introdurre la tendenza, da molti considerata ancora prematura, che ha caratterizzato l'ultimo ECTS tenutosi a Londra dal 26 al 28 marzo di quest'anno. Lo spettacolo che è giunto al termine è, dispiace dirlo, quello dei 16 bit (Mega Drive, SNES); quello che continua appartiene ormai alle console della nuova generazione (Play Station, Saturn, 32 X, Jaguar, Ultra 64, 3DO).

Come tutte le "morti" che hanno accompagnato ogni macchina che si è affacciata, con maggiore o minor fortuna, nel mondo del divertimento elettronico, quella dei 16 bit non è da considerarsi improvvisa. Sarà lenta, dolorosa e, in un certo senso, pietosa. A quest'ultima fiera, tra le più importanti che vengono tenute ogni anno in Europa, le case di software hanno mostrato la ferma intenzione di eliminare progressivamente, ma inesorabilmente, la produzione di giochi per 16 bit. La Konami ha semsso totalmente di produrre titoli per Mega Drive e SNES, la Domark è passata a progetti futuri rivolti a Play Station e (forse) Saturn, la Gametek ha deciso di supportare per un certo periodo il 32 X, con titoli già pubblicati in formato minore, e a questa lista si possono aggiungere molte altre case di produzione. Insomma, quello che tutti temevamo sta per avverarsi: i 16 bit stanno per entrare nel dimenticatoio.

In fondo, da quando i giapponesi sono riusciti a fare di questa industria un vero e proprio businness, era logico aspettarsi che le regole ferre che regolano qualsiasi tipo di mercato entrassero di prepotenza anche nel nostro piccolo paradiso.

Come diceva l'Alfieri "Bisogna veramente che l'uomo muoia, perché altri possa appurare il di lui giusto valore.", e c'è d'aspettarsi che, quando questo avverrà saremo noi i primi a rimpiangere delle macchine che ci hanno divertito per anni.

Questa tendenza, comunque, anche se sembra essere via via sempre più generalizzata, deve essere considerata la punta di un iceberg che andrà ingrandendosi col passare dei mesi. È chiaro che le case di software, conoscendo il grado di esasperante concorrenza che ormai vige nell'industria dei videogiochi, abbiamo appreso la necessità di essere in grado di realizzare titoli degni di nota per le nuove console quanto prima, onde evitare il pericolo di creare giochi obsoleti, o di essere considerate tali.

Questo non significa che i cari 16 bit debbano essere considerati dei cadaveri ambulanti fin da subito, però è cosa buona e giusta considerare il celere degrado di queste macchine, evitando inutili e quanto mai tardive reiterazioni sulla loro presunta futura longevità.

Non crediate che questo stato di cose mi rallegri, anche se è vero che non vedo l'ora che questa annunciata rivoluzione faccia il suo corso, tutti noi abbiamo passato ore e ore pigiando gli ormai consumati tasti dei nostri joypad, ma a questo punto dobbiamo porci un quesito che non possiamo più evitare: in un ambiente così fagocitato dagli sviluppi tecnici, siamo noi giocatori i primi a lamentarci di eventuali salti di qualità? Se così fosse, sarebbe un contro senso. Non siamo forse noi i primi a gioire delle l'utilizzo delle stazioni della Silicon Graphics per i videogiochi della nuova generazione?

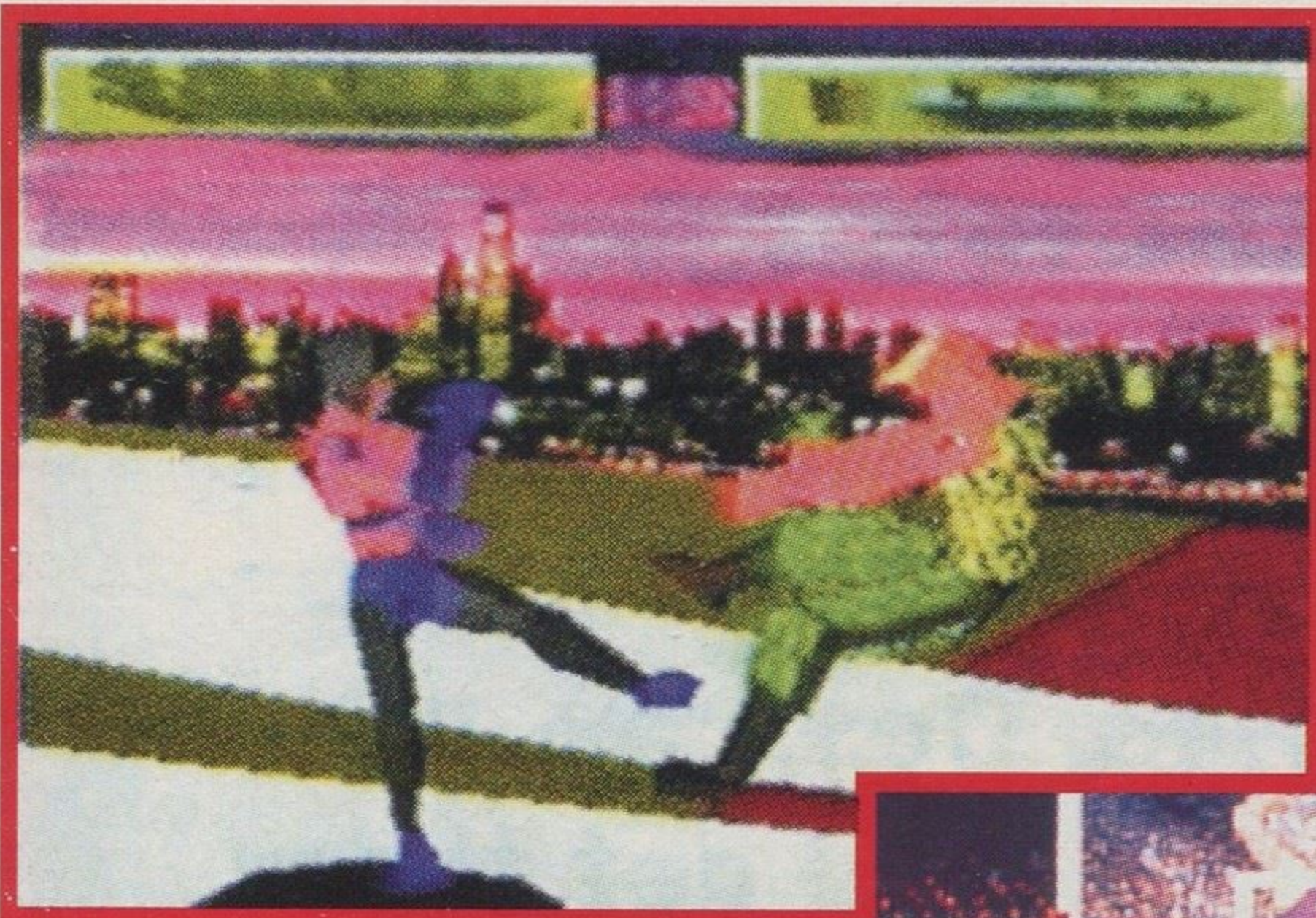
Nonostante, l'enorme numero di macchine a 16 bit presenti nelle case di noi videogiocatori, sembra che ormai sia giunta l'ora di aggiornarci, di metterci l'anima in pace e pensare alla console della nuova generazione che ospiteremo da qui a qualche mese. Io ho già un'idea precisa, ma a causa del tormentone della Par Condicio non posso ancora pronunciarmi. Tra qualche mese, comunque, potrò tranquillamente dire che preferisco *Ridge Racer* a *Daytona USA*, "...e chi non beve con me, peste lo colga!".

• *Random*

Fight for Life, Jaguar

Slam & Jam per 3DO

GEX, 3DO.

SPRING 95 ECTS
26-28 March 1995
Grand Hall . Olympia
London

Quella che segue è una panoramica sui giochi presentati all'ECTS. In fondo, visti i giochi proposti, forse la morte dei 16 bit non è poi così prossima come si potrebbe pensare.

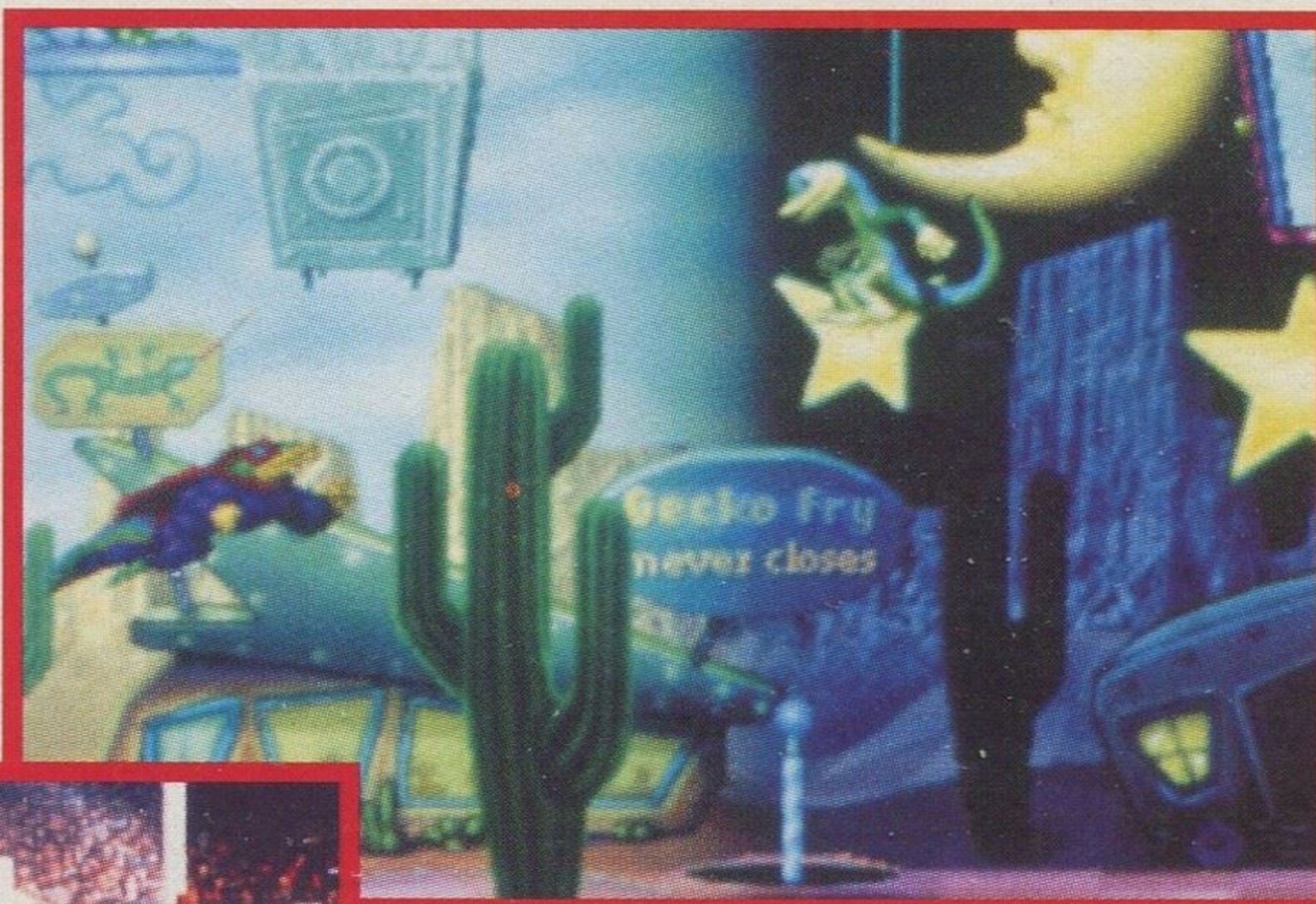
ACTIVISION

Pitfall: the Mayan Adventure, che ha già avuto successo su MD, SNES e MCD, sta per essere convertito per 32X, Saturn, PSX e Jaguar. Per Saturn e PlayStation sono in arrivo due titoli di strategia/rompicapo molto amati: *Shanghai: Great Moments* e *Shanghai: Triple Threat* (già convertito per 3DO). Se preferite le avventure, è stato annunciato *Zork: Nemesis*, l'ideale continuazione di *Return to Zork*. Dall'etichetta Infocom, invece, potrete gustarvi un'avventura di spionaggio intitolata *The great Game*, sempre per Saturn e PSX. Forse il titolo più originale, adatto gli amanti dello sport, è *Hockeydrome*, un incrocio tra Doom e un gioco di hockey e calcio che uscirà per 32X, Saturn e PlayStation.

ATARI

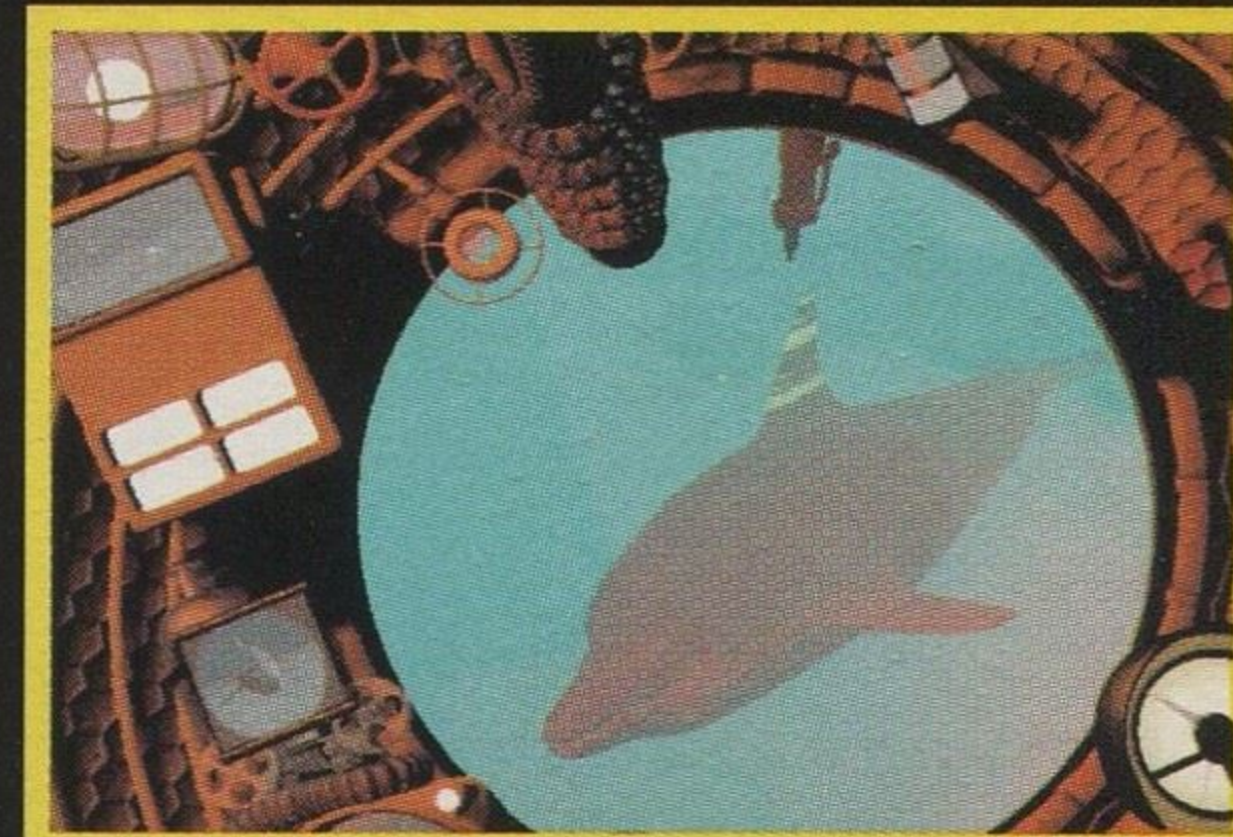
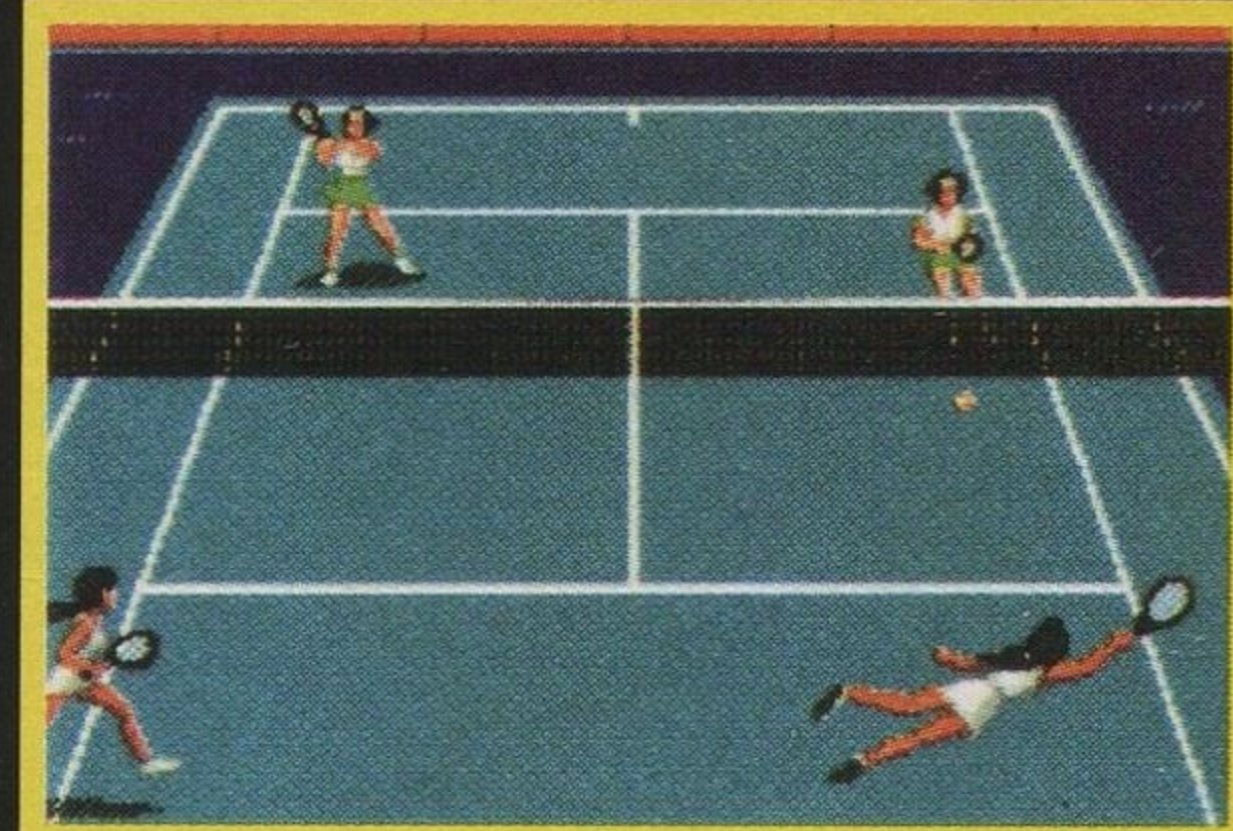
Per Jaguar sono in arrivo quattro giochi alquanto interessanti: *Hihglander* è un gioco non direttamente ispirato al film ma che, indubbiamente, lo ricorda nel concept di gioco e nella presentazione grafica; *Fight for Life* è un picchiaduro poligonale 3D (l'ultima moda, a quanto pare, è proprio questa...); *White Men Can't Jump* è un gioco di "street basket" direttamente ispirato al famoso film "Chi non salta bianco è".

BMG

In arrivo un titolo di basket per l'Interactive Multiplayer da BMG e Crystal Dynamics: *Slam and Jam*, previsto per giugno. La grafica e la velocità sembrano buone, speriamo che la giocabilità non sia da meno. Sempre per 3DO è in preparazioe un gioco di piattaforme che si preannuncia d'eccezione: stiamo parlando di *Gex*, una lucertola superintelligente e un gioco graficamente impressionante. Dalla Rocket Science, per Mega CD, è previsisto *Cadillacs and Dinosaurs*, gioco basato sulla famosa serie di fumetti di Mark Schultz. Dopo la versione Mega Drive, inoltre, è in arrivo una versione 3DO del picchiaduro *Ballz*, già visto e apprezzato su Game Power.

BULLFROG

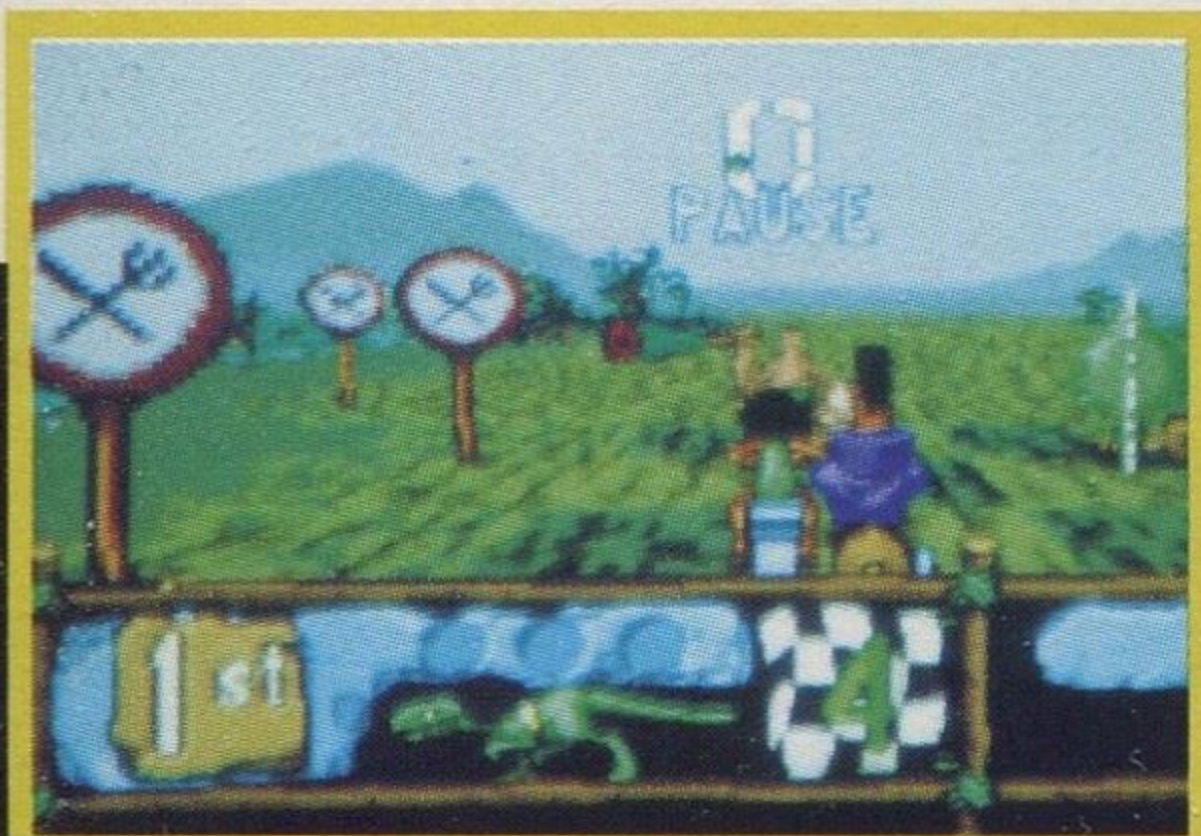
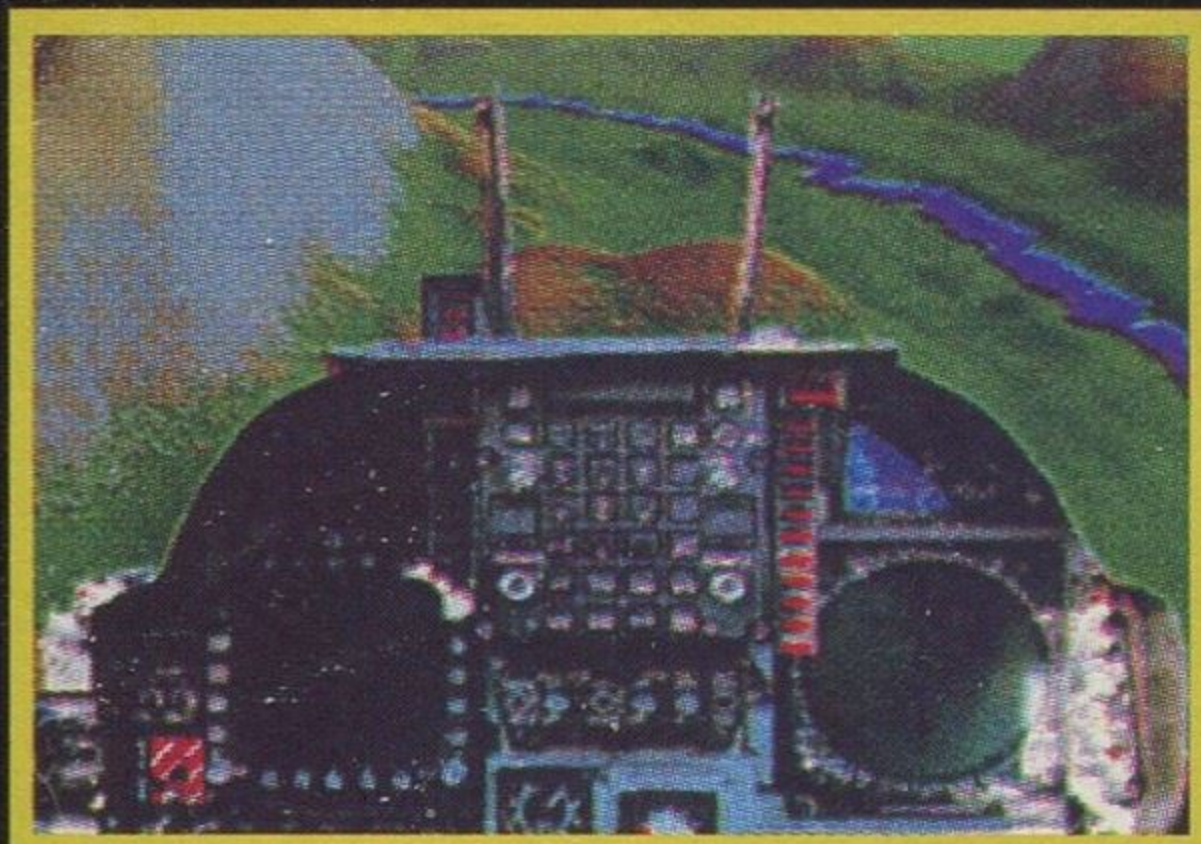
Syndicate Wars è l'ideale continuazione del famoso gioco di strategia/sparatutto cyberpunk. La grafica è migliorata, e anche l'engine di gioco, ma il concetto di fondo rimane lo stesso. È prevista una versione PlayStation per la primavera del '96 e conversioni per altri formati in seguito. Sempre per PSX (ma anche per Saturn) verrà presto convertito il megahit *Magic Carpet*, che tanti giocatori ha fatto sognare sul PC, mentre stanno già lavorando al secondo capitolo. Altri titoli interessanti (in preparazione per PC ma previsti anche nella conversione per PSX e altre console) sono: *Theme Hospital* (secondo capitolo della serie *Theme*, dopo *Theme Park*), *Creation* (una lotta su un lontano pianeta per salvaguardare le razze di cetacei e pesci terrestri contro un malvagio fungo senziente), *Biosphere - War Without Weapons* (un gioco di simulazione "manageriale" in cui dovrete ripulire un pianeta terribilmente inquinato e renderlo nuovamente abitabile), *Dungeon Keeper* e *M.I.S.T.* Su questi ultimi due giochi vale proprio la pena di spendere un paio di parole in più. *Dungeon Keeper*, come dice il titolo, vi metterà nei panni del padrone di un enorme complesso sotterraneo: il vostro compito sarà quello di fermare in tutti i modi gli avventurieri che tenteranno di penetrarvi e di esplorarlo (il contrario di quello che succede normalmente in un'avventura). Potrete piazzare trappole,

Cadillacs & Dinosaurs, MCD.

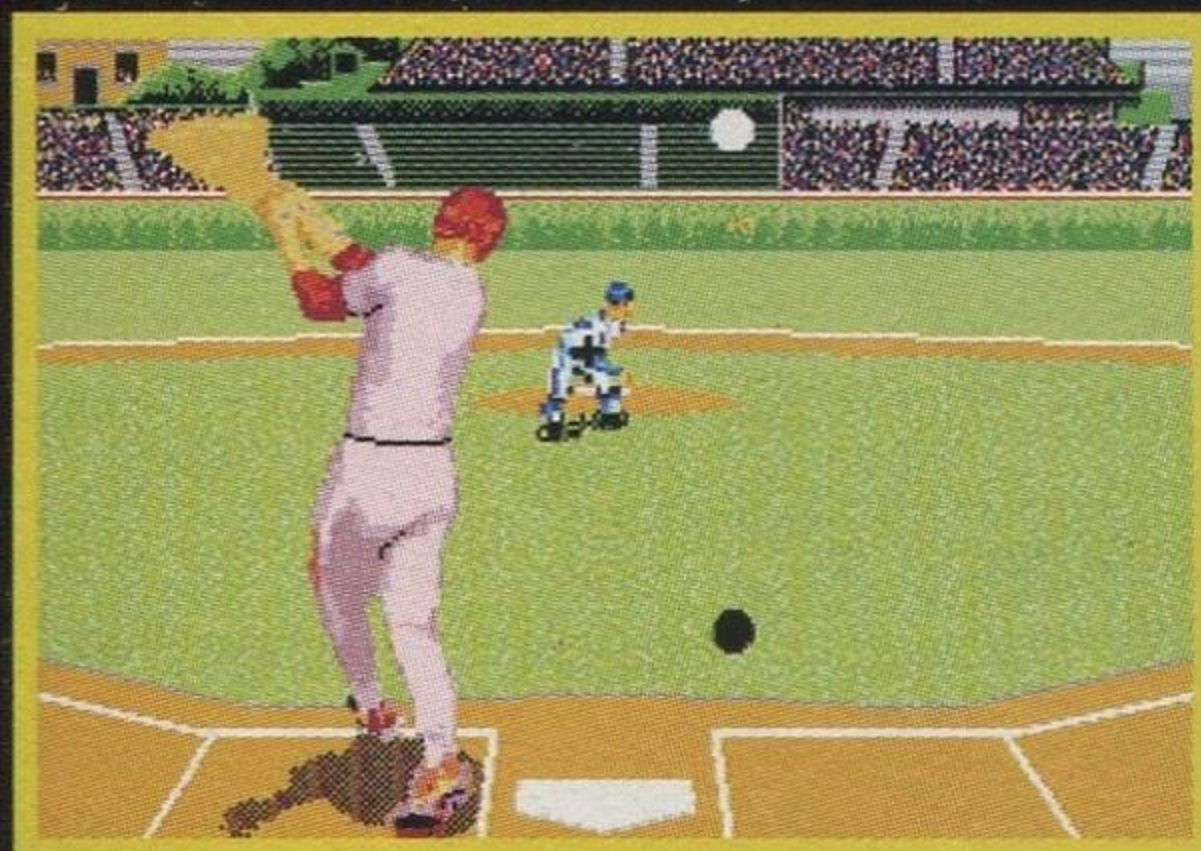
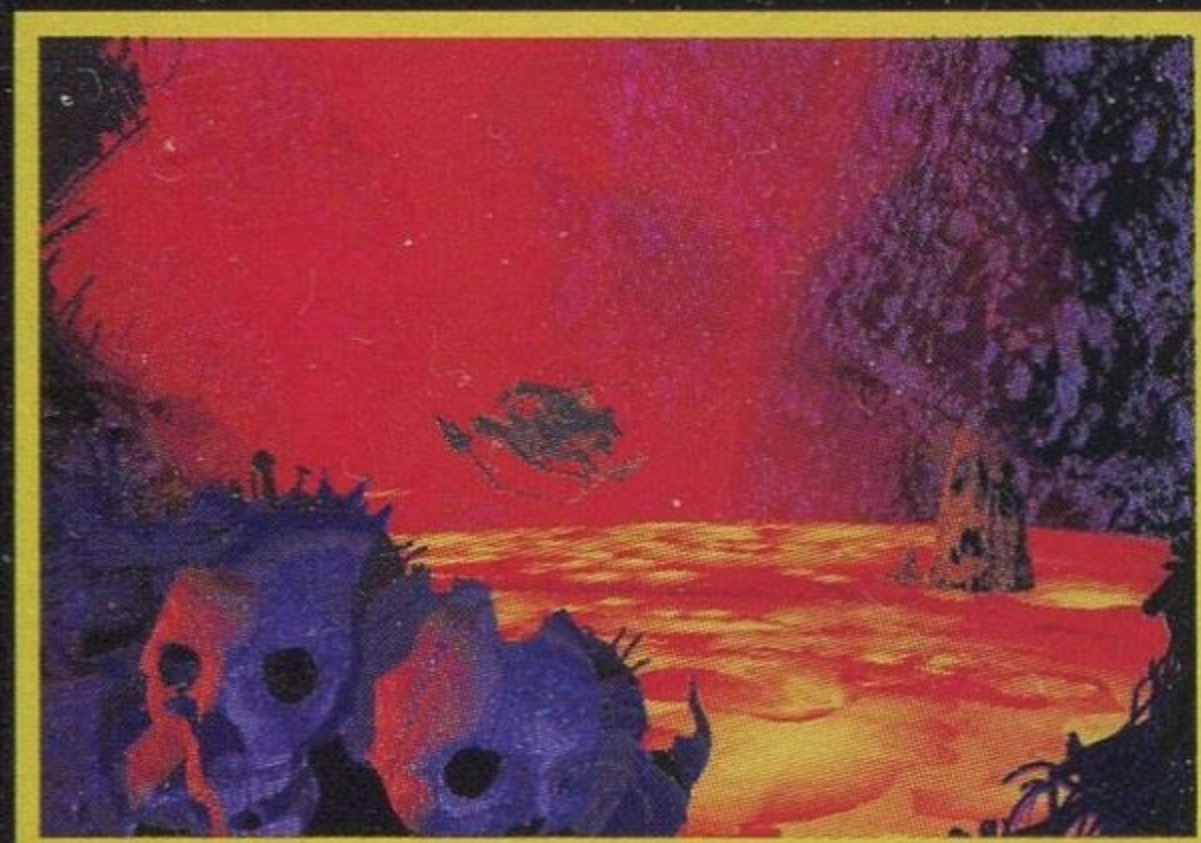
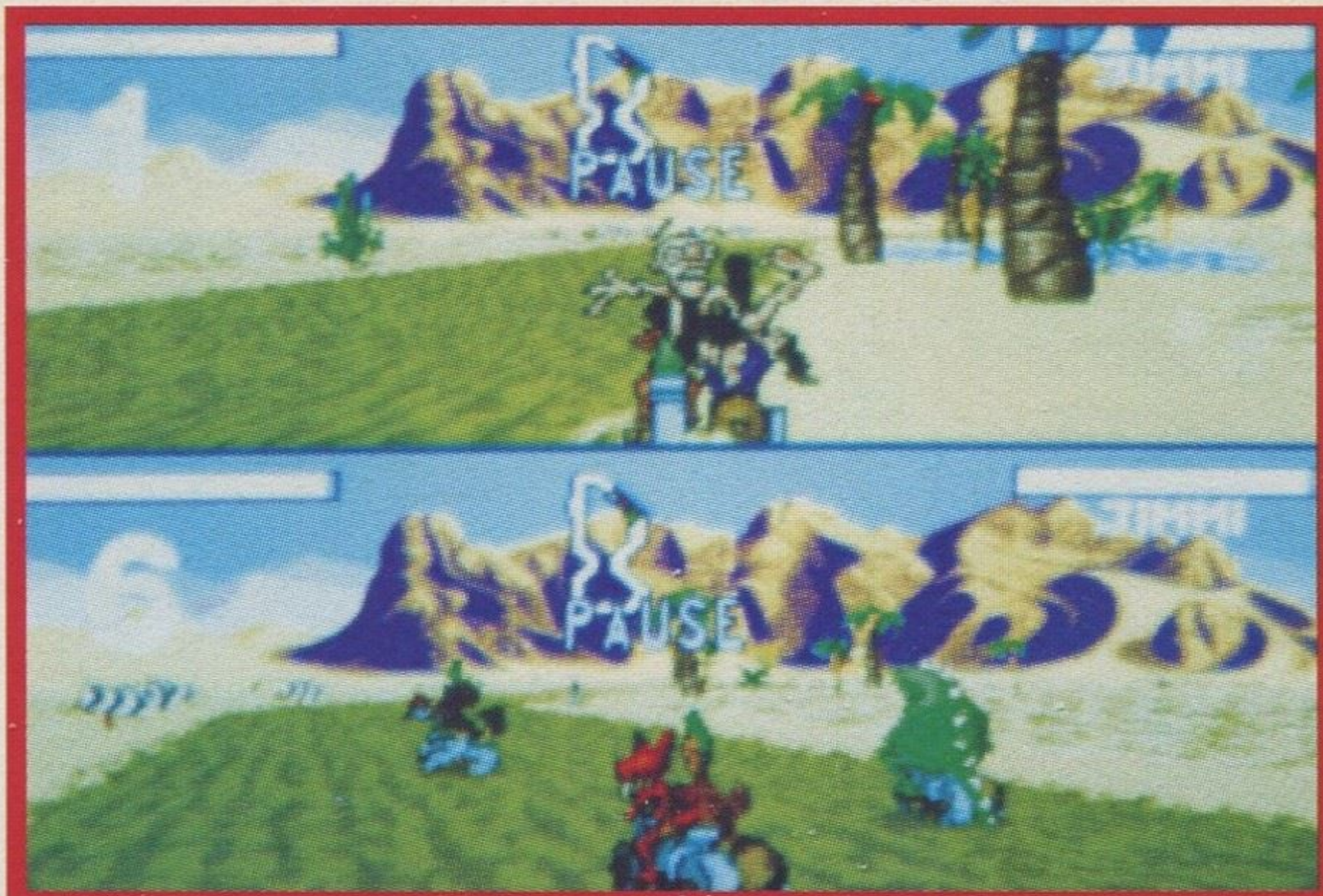
Biosphere, l'evoluzione della Bullfrog!

Creation, per Play Station, Bulfrog.

Pete Sampras Tennis 96, Domark.

SPRING 95
ECTS
26-28 March 1995
Grand Hall . Olympia
London

BC Racer

Scottish Open

BC Racer

Flying Nightmares

Line Drive

Line Drive

Hell

liberare mostri e creature di vario genere e così via... *M.I.S.T.* (*My Incredible Superhero Team*), invece, vi permette di fare la parte del super-eroe in una città piena di criminalità e di violenza. Potrete scegliere i vostri poteri tra moltissimi a disposizione (imitando il vostro eroe dei fumetti preferito) e cercare di salvare gli innocenti e di sopravvivere agli attacchi della stampa e dell'opinione pubblica!

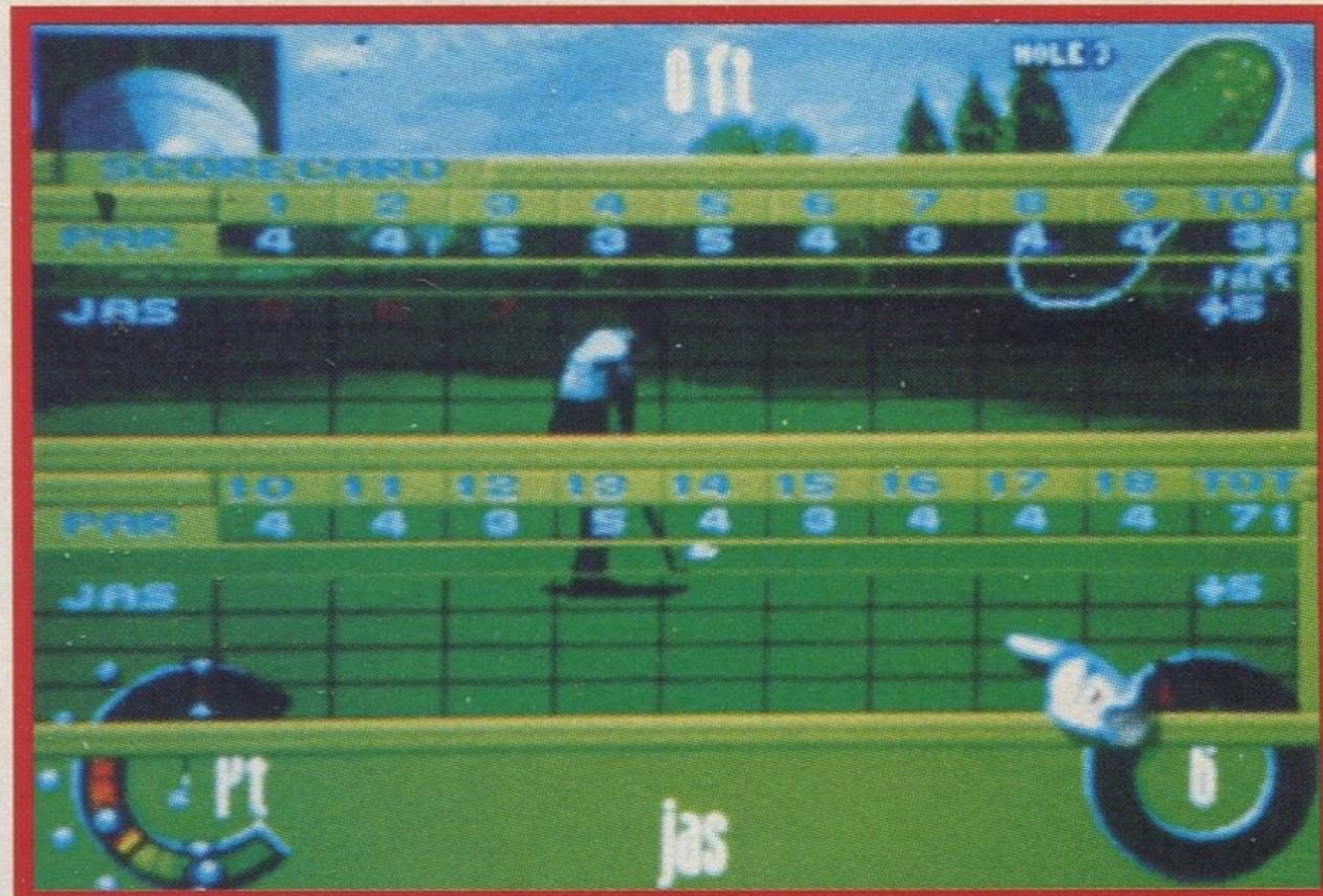
CODEMASTERS

La Codemasters ha annunciato due titoli della sua linea Sportsmaster: *Pete Sampras Tennis '96* per Mega Drive (a cui potrete giocare in quattro grazie alla J-Cart) e *Brian Lara Cricket*. I possessori di Game Gear potranno divertirsi con la conversione di *Micro Machines 2*, a cui potranno giocare in due senza bisogno di avere due console o due cartucce (come nel caso del primo episodio). Una piccola indiscrezione: pare che in futuro la Codemasters abbia tutta l'intenzione di snobbare il Saturn per produrre giochi esclusivamente in versione PlayStation...

CORE DESIGN

Due titoli molto interessanti per i possessori di 32X: *The Scottish Open Virtual Golf*, che si annuncia molto ben fatto sia dal punto di vista simulativo che da quello grafico, e la conversione di *BC Racer*, che rispetto alla versione per Mega CD, presenta un'opzione a due giocatori in split-screen molto appetitosa.

DOMARK

Flying Nightmares è un nuovo simulatore di volo con elementi di sparatutto e strategia che vede come protagonista l'Harrier Jump Jet, l'unico caccia a decollo e atterraggio verticale. Le sequenze in FMV e più di cento oggetti renderizzati, compreso l'armamento completo in dotazione al jet, dovrebbero renderlo realistico e interessante per qualsiasi aspirante pilota. L'uscita è prevista entro la fine di questo mese per 3DO. *Absolute Zero*, invece, (sempre per 3DO) ci trasporta nel ventitreesimo secolo, era in cui le colonie terrestri hanno raggiunto le lune di Giove e vengono costruite installazioni minerarie: le tre stazioni di Europa, nei loro scavi, hanno destato un'antica razza aliena dormiente... E pare che non sia stata una buona idea! Quest'avventura sembra ricca di elementi e di variabili, e la grafica in texture mapping rende il tutto ancora più interessante. In occasione dell'ECTS di Londra, inoltre, la Domark ha annunciato che non ha più intenzione di produrre giochi per le console a 16 bit: i possessori di Mega Drive e di Super Nintendo sono autorizzati ufficialmente dalla redazione a portare la fascia nera al braccio fino a data da destinarsi.

Hell

ELECTRONIC ARTS

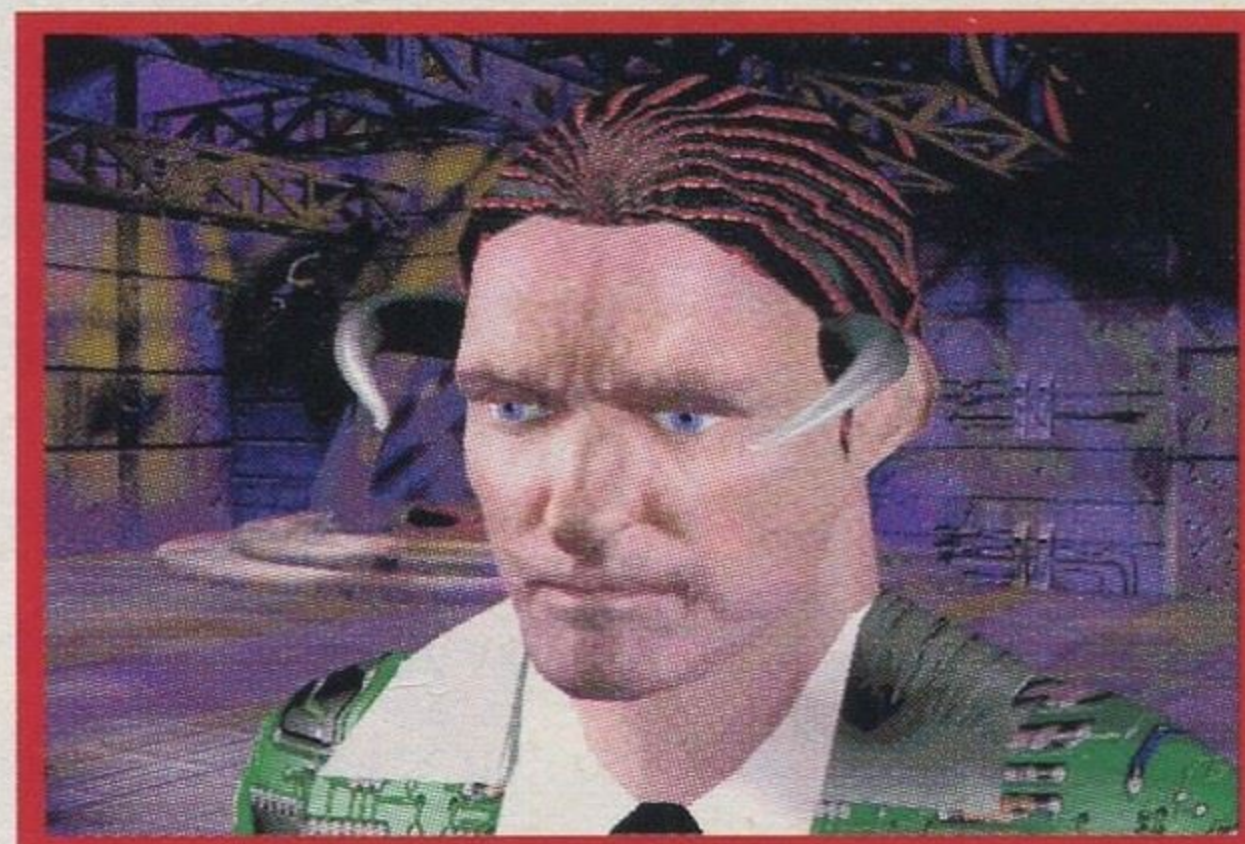
L'EA Sports annuncia il lancio di *Line Drive '95* in giugno per Mega Drive: nonostante il titolo, che potrebbe trarre in inganno, non si tratta di un gioco di guida bensì di una simulazione di baseball con visuale isometrica e uno scrolling ultrafluido; il giocatore potrà scegliere tra una delle 28 squadre a disposizione e giocare una stagione, i play-off, il world series o una partita singola. I possessori di Mega Drive potranno, non molto presto (verso novembre), gioire per l'uscita di *NBA Live '95* per la loro console.

EMPIRE

BrainDead 13 è un action/adventure basato su un vecchio film horror di serie B degli anni '50: verrete a conoscenza di un terribile piano per conquistare il mondo, ideato da uno scienziato pazzo di nome Dr. Neurosis. Il gioco dovrebbe uscire entro la fine del secondo trimestre del '95 nelle seguenti versioni: 3DO, Mega CD, Jaguar CD, Saturn e PlayStation.

GAMETEK

Chi ha apprezzato *Brutal* su Mega CD e possiede un 32X potrà ventilare l'ipotesi di acquistare questo

ECTS SPRING 95
26-28 March 1995
Grand Hall. Olympia
London

Asterix & Obelix, SGB.

Asterix & Obelix, SNES.

Brutal: Paws of Fury II che contiene due nuovi personaggi, quattro livelli aggiuntivi e nuove caratteristiche di gioco, come il modo "battle" in cui dovrete conquistare l'isola locazione per locazione lottando contro il vostro avversario (oltre a una grafica aggiornata e adeguata alla console su cui gira). I possessori di 3DO potranno apprezzare un'avventura cyberpunk-horror il cui titolo è tutto un programma: *Hell*, cioé Inferno! Il gioco, divertente e intrigante, presenta delle sequenze animate con attori professionisti del calibro di Dennis Hopper e Grace Jones.

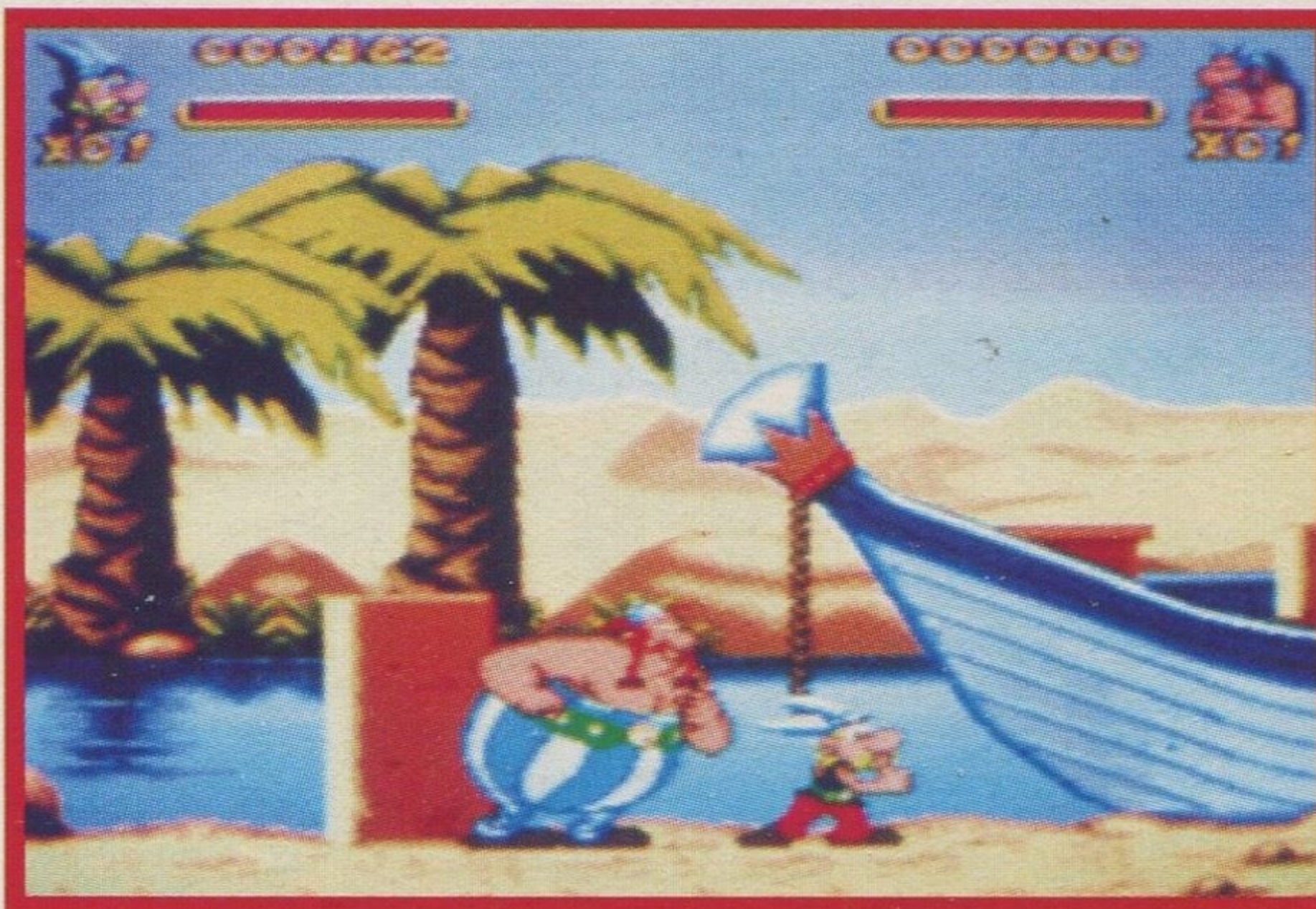
INFOGRAMES

È stata annunciata l'uscita di *Asterix & Obelix* per Super Nintendo e Game Boy (compatibile con il Super Game Boy): il gioco ricorda la trama di "Asterix e il Giro di Gallia" in cui i due eroi devono viaggiare e portare a Cesare un oggetto caratteristico per ogni luogo visitato.

INTERPLAY

L'Interplay, che il mese scorso ci ha regalato *Star Trek Star Fleet Accademy*, si prepara a realizzare *Earth Worm Jim* per Mega CD, con grafica migliorata, più livelli e, cosa più importante, possibilità di salvare la posizione di gioco, cosa che evita lo stress di dover ricominciare da capo ogni volta che si muore. *Kingdom The Far Reaches* è una sorta di cartone interattivo, con tutto il bene e il male che si possa dire su questo genere di titoli, in uscita per 3DO. *Casper*, gioco tratto da un "famoso" cartone animato americano, ma che verrà reso ancora più famoso dal film, curato da Steven Spielberg, in uscita questo autunno, sarà disponibile per le nuove console, come potete ben vedere, la tendenza di evitare le console a 16 bit continua.

KONAMI

Anche la Konami, come la Domark, ha annunciato in occasione della fiera, di non voler più produrre titoli per le console a 16 bit. I possessori di Super Nintendo e di Mega Drive, se vogliono, possono portare due fasce nere su tutte e due le braccia.

Krazy Ivan

KRISALIS

La Krisalis sta preparando due giochi per 3DO che sembrano essere molto interessanti. *Starfighter 3000* è una simulazione di volo spaziale e di combattimenti che vi lancia nel 3037, epoca in cui le guerre vengono trasmesse dai network come spettacoli di prima serata. Dovrete superare diverse missioni il cui scopo, però, sarà sempre lo stesso: portare a casa la pellaccia. *Player of the Year*, invece, è l'ennesimo gioco di calcio, realizzato graficamente molto bene e con il patrocinio della PFA (Professional Footballers Association): il gioco conterrà tutti i nomi corretti dei giocatori e numerose sequenze video digitalizzate con le premiazioni del "Giocatore dell'Anno" delle scorse stagioni.

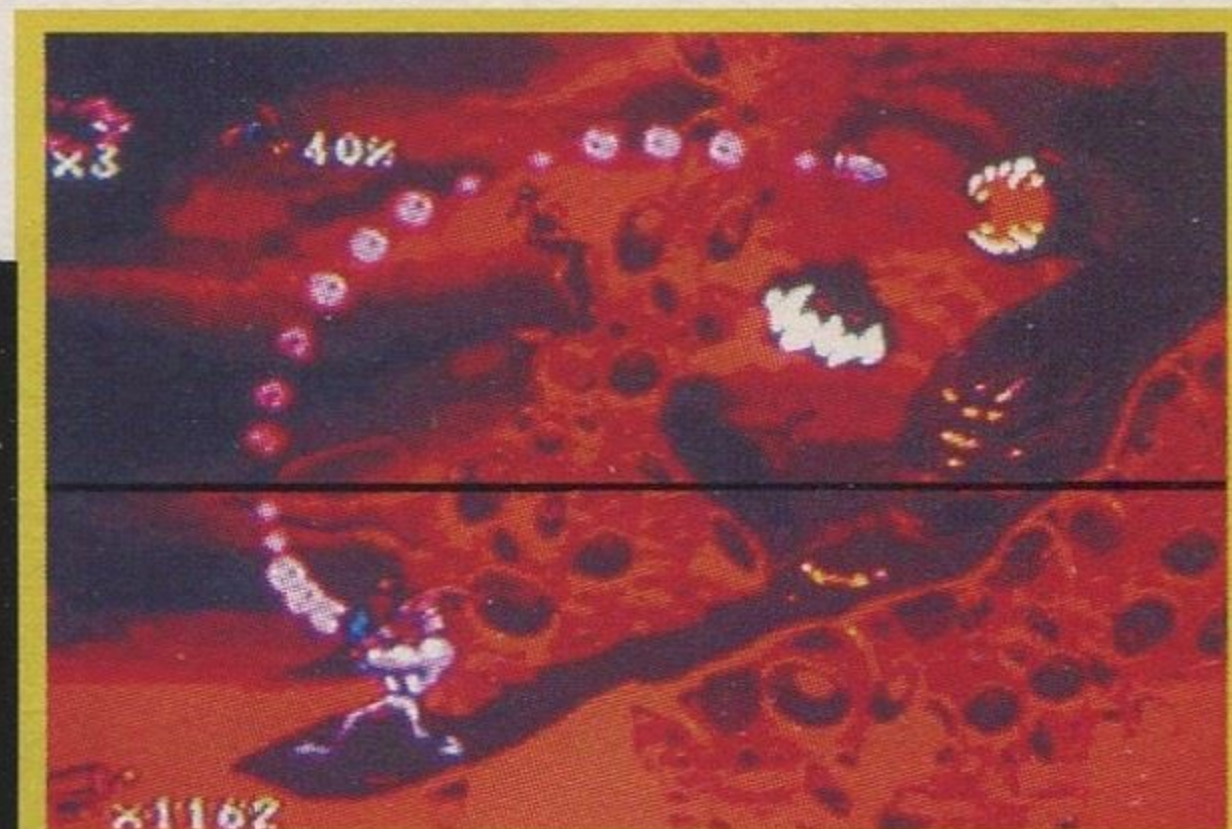
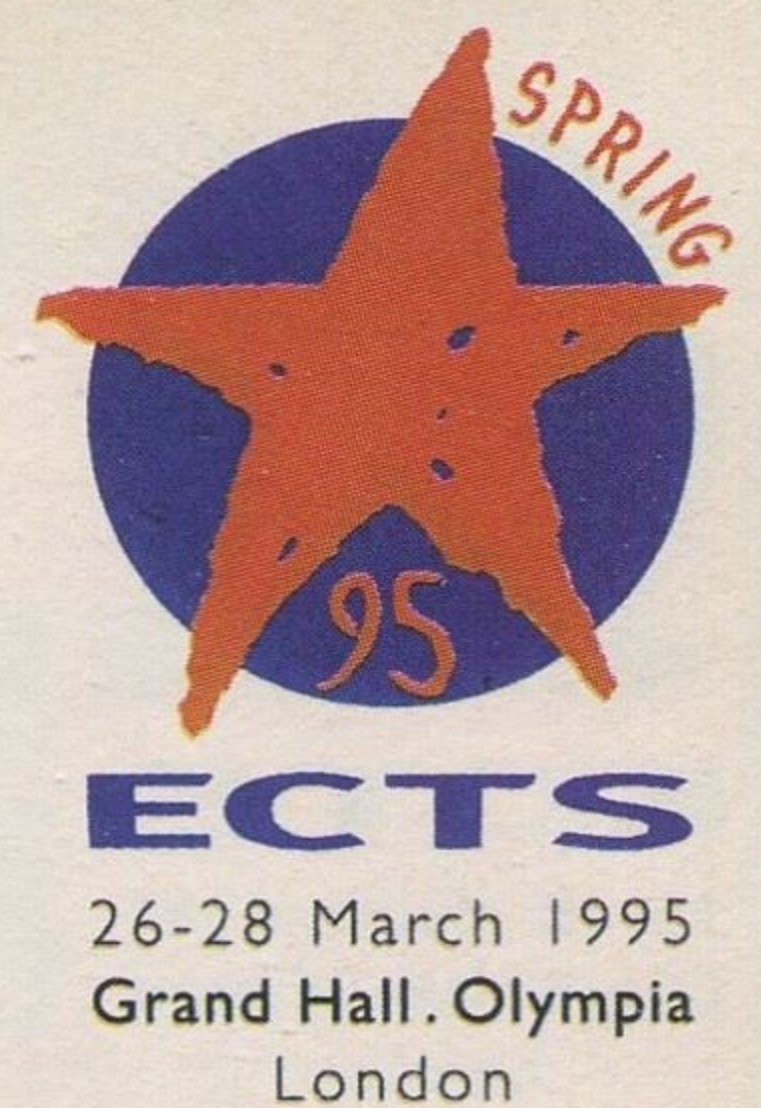
MIRAGE

La software house inglese ha in progetto di realizzare il coin op di *Rise of the Robots*, migliorandone la giocabilità e la grafica, per fortuna, oltre al sequel dello stesso gioco che si chiamerà *Rise 2: Resurrection*, anche se ancora non è stato deciso per quale macchina verrà realizzato, in uscita per questo autunno, ma visti i ritardi che hanno caratterizzato il primo episodio non sappiamo proprio se è il caso di crederci.

NOVALOGIC

Il primo grande successo della NovaLogic, *Comanche Maximum Overkill*, verrà convertito molto presto per Super Nintendo; il titolo, comunque, verrà distribuito in seguito in esclusiva dalla grande "N".

OCEAN

Un gradito ritorno: Mr. *Nutz 2*, previsto per Mega Drive entro la fine del mese, fra piattaforme e rompicapo con nuovi livelli, mostri enormi e segreti di ogni tipo. Ma

Earth Worm Jim

Comanche

Rise of the Robots

Demolish' em

Lemmings 3D

ECTS SPRING 95
26-28 March 1995
Grand Hall. Olympia
London

Lemmings 3D

Lemmings 3D

Demolish'em

Lemmings 3D

Knuckles Chaotix

Stellar Assault

Motherbase

non è l'unica novità Ocean dell'ECTS di primavera: è in arrivo anche *Putty Squad*, un gioco di piattaforme molto peculiare che uscirà anch'esso entro la fine del mese per Mega Drive e Super Nintendo. Sempre per il sedici bit della grande "N" è finalmente in dirittura d'arrivo *Green Lantern*, gioco di piattaforme e rompicapo con il famoso super-eroe della DC.
The Flintstones è l'ennesimo tie-in, basato questa volta sul film degli Antenati: piattaforme e dinosauri; dovrebbe essere già in commercio per Mega Drive e Super Nintendo. Per le stesse console, per la gioia di tutti gli amanti del calcio, sta per uscire anche *Manchester United Championship Soccer*, in cui i Red Devils cercheranno fortuna e gloria in tutta Europa.
Da segnalare il fatto che, pur rimanendo la Ocean legata al mondo delle console, fa parte di quelle case che tenderanno in futuro a creare giochi quasi esclusivamente per Saturn e PlayStation.

PSYGNOSIS

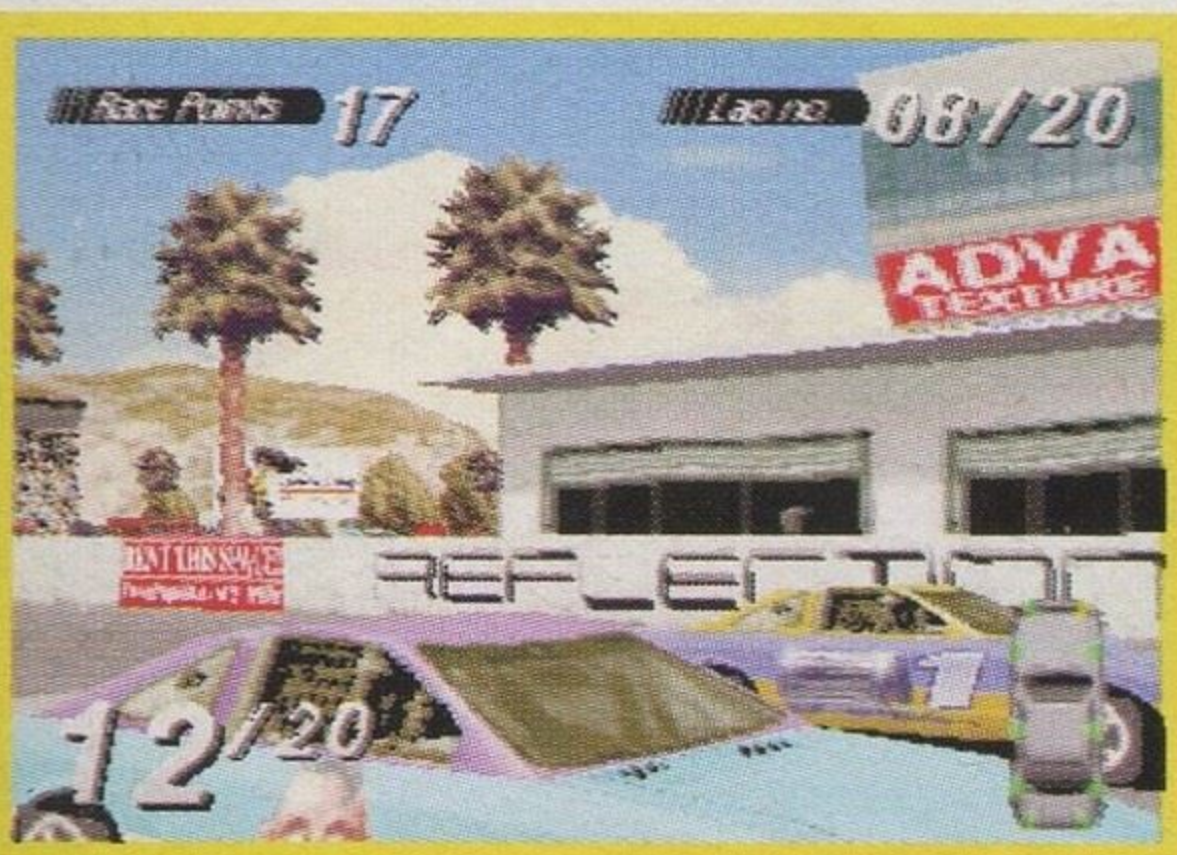
La casa famosa per i piccoli roditori verdi ha chiesto alla Nintendo e alla Sega di poter diventare sviluppatrice di giochi per Ultra 64 e Saturn: la risposta è stata negativa. Pare che l'acquisto di questa casa da parte della Sony, a giudicare dalla quantità di uscite per PlayStation di settembre e ottobre, sia stato un buon affare! Un ennesimo errore tattico delle grandi "N" e "S"?
Fra i titoli previsti per il prossimo settembre ricordiamo *Lemmings 3D*, una versione tridimensionale del famoso rompicapo, *Wipeout*, un gioco di corse/sparatutto dalla grafica strabiliante, *Krazy Ivan*, uno sparattuto con mecha e super-armature corazzate, *Myst*, avventura recensita in questo numero in versione 3DO, *Novastorm*, sparatutto, previsto anche per l'Interactive Multiplayer, già realizzato per PC, *Sentient*, un'avventura fantascientifica di cui sappiamo ancora molto poco, *Spawn* e *Demolish'em* (per ottobre), gioco di guida ultra-realistico.

Comix Zone

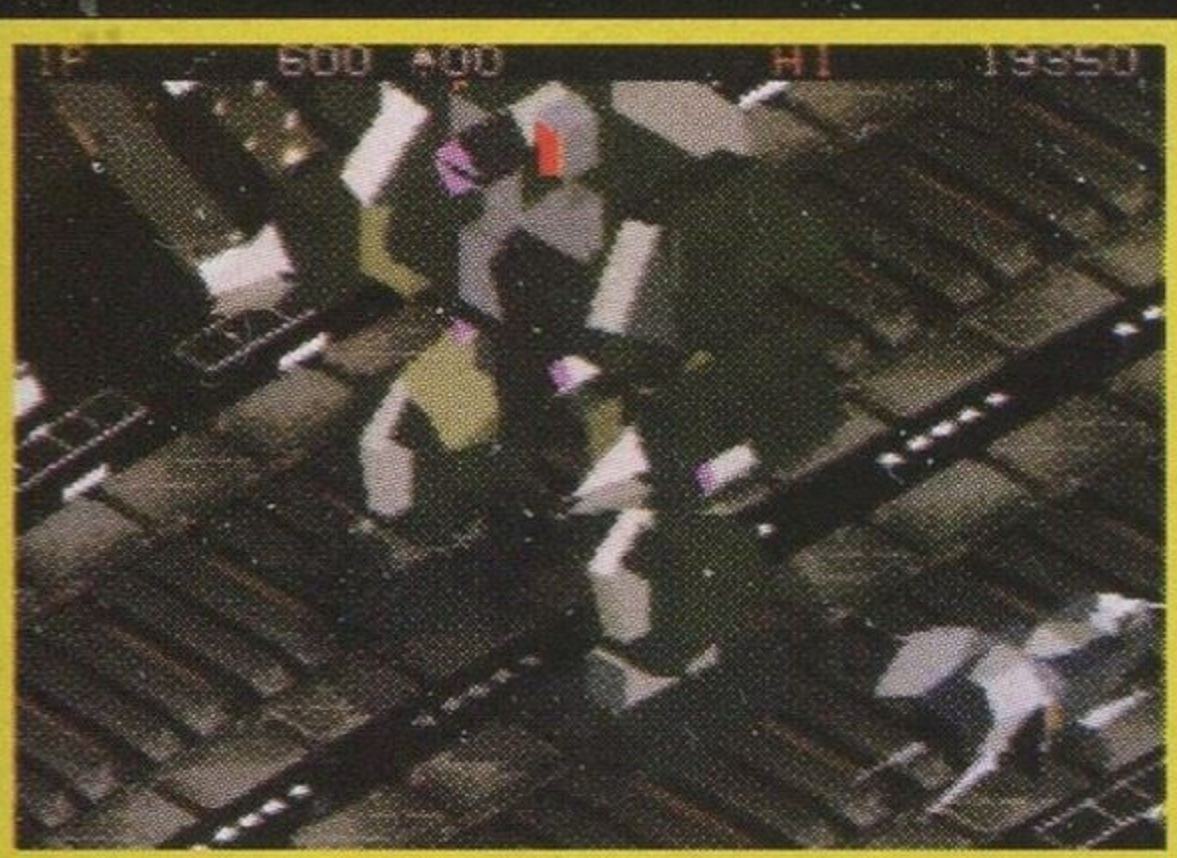
SEGA

Molte novità da parte della grande "S" (oddio, ora non si può neanche più dire così, con la Sony in giro...): quattro giochi per Mega Drive che sembrano molto interessanti. Se vi è piaciuto *Story of Thor* impazzirete per *Light Crusader*, un'avventura isometrica molto simile con elementi di gioco di ruolo. *The Ooze*, invece, vi metterà nei panni di un poveretto che è stato trasformato in una polla di liquido radiattivo... Non sanno più cosa inventarsi! L'uomo pipistrello e il suo amico saranno protagonisti di un nuovo gioco chiamato *The Adventures of Batman & Robin*, piattaforme/azione basato sui cartoni animati. Amanti dei picchiaduro, è in arrivo *Comix Zone* per Mega Drive e *Eternal Champions* CD, naturalmente per Mega CD, con 11 personaggi nascosti e grafica perfezionata. Sempre per il CD-ROM della Sega sono in preparazione *Fahrenheit*, *Surgical Strike*, *Midnight Raiders* e *Wirehead*, film interattivi dalla grafica simile a quella di *Night Trap*. Se possedete un 32X vi interesserà sapere dell'uscita di *Stellar Assault*, sparatutto tridimensionale con 50.000 poligoni al secondo, e *Motherbase*, un gioco in isometrica che ricorda molto da vicino il classico *Zaxxon*. Ma la novità forse più attesa è *Knuckles Chaotix*, nuovo piattaforme della serie di Sonic che, questa volta, vede come protagonista l'echidna rosso. Per Saturn, oltre ai titoli di cui abbiamo già parlato, segnaliamo due nuovi giochi: *Bug*, un gioco di piattaforme con una formichina in un ambiente totalmente 3D e *NHL Hockey*, della Sega Sports.

SONY

È stata presentata ufficialmente la PlayStation anche in Europa. Le notizie (ancora ufficiose) che abbiamo, parlano di un lancio per settembre e di un costo approssimativo di 650.000 lire per la console e di un massimo di 95.000 lire per i videogiochi (di casa Sony, naturalmente: non potranno

ECTS
26-28 March 1995
Grand Hall. Olympia
London

Porky Pig

Popoito Hebreke

avere un controllo diretto sui prezzi fatti dalle altre software house). Noi non vediamo l'ora di metterci le mani sopra, e voi?

SUNSOFT

La prima novità di cui vogliamo parlarvi riguarda il Super Nintendo: si tratta dell'ennesimo titolo sui cartoni animati della Warner Bros., ovvero *Porky Pig*. Sei mondi dal tempo atmosferico variabile (nessuna partita è uguale alla precedente), pieni di trappole, mostri e tutto ciò che caratterizza un buon gioco di piattaforme. Passiamo al Neo Geo per presentarvi un picchiaduro degno di tutto rispetto: stiamo parlando di *Galaxy Fight - Universal Warriors*. Dovrete viaggiare tra i pianeti della Galassia e affrontare alieni di ogni tipo. I possessori di Mega CD e Saturn potranno presto divertirsi con *Myst*, avventura grafica che trovate recensita su questo numero in versione 3DO. *Popoito Hebreke*, invece, è un rompicapo che ricorda *Tetris* e *Puyo Puyo*, e sarà presto disponibile per SNES, PSX e Saturn. Se siete degli amanti del Mah-Jong potrete, in alternativa, divertirvi con *Mazin'*, in preparazione per PlayStation.

TIME WARNER

Anche se ne abbiamo già parlato, dobbiamo riferirvi per dovere di cronaca che all'ECTS è stato presentato *Power Drive Rally*, sviluppato dalla Time Warner Interactive per Jaguar. Altro titolo già sentito prima, su queste pagine, è *Kawasaki Superbikes* della Domark, che verrà distribuito, appunto dalla Time Warner per Mega Drive e Super Nintendo. Una novità ben più attesa (sempre rimanendo nell'ambito dei giochi di guida) è *Virtua Racing* per Saturn, che uscirà sotto questa etichetta. Se qualcuno di voi ha giocato a *Primal Rage* nella versione coin-op, sarà contento di sapere che la TWI ne curerà la conversione per tutti i maggiori formati casalinghi. Passando allo sport, invece, parliamo di *Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars*, un gioco di Hockey che uscirà in estate per SNES, MD e Jaguar CD.

UBI SOFT

Da tempo si vocifera dell'eventuale coversione per Play Station e, forse, Saturn di *Street Racer*, il gioco che ha permesso alla Ubi Soft di realizzare un successo di pubblico da cui sembrava esclusa. Altro gioco da tenere d'occhio è *Rayman*, un platform per Jaguar di cui abbiamo già avuto occasione di parlare in passato, per quel che ci è dato di sapere, comunque, questo sarà l'unico prodotto che la Ubi Soft realizzerà per la periferica dell'Atari, qualcuno di voi sente puzza di bruciato?

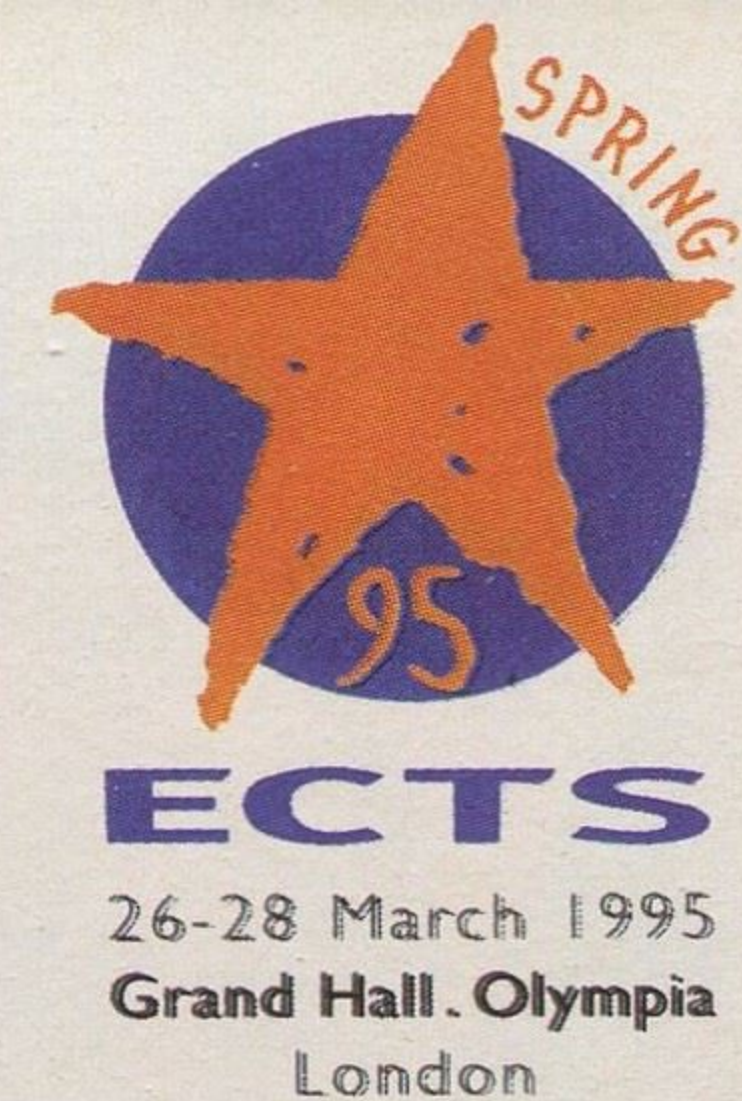
US GOLD

Power Drive sta per vedere la luce nell'incarnazione per Game Gear: a giudicare dalla grafica sembra proprio un gioco da non lasciarsi scappare. *Flashback*, invece, rimanendo in tema di conversioni, uscirà presto per 3DO, con una grafica migliorata e schermate d'intermezzo molto ben realizzate. Per quanto riguarda i giochi originali, invece, la US Gold ha annunciato l'uscita di *Izzy* per Mega Drive e Super Nintendo, un gioco di piattaforme il cui protagonista è la mascotte delle Olimpiadi di Atlanta del '96 (il nome è nato dalla frase "what is it?", pronunciata dalla prima persona che, incredula, ne ha ammirato il disegno).

VIACOM NEW MEDIA

La casa di *Beavis & Butt-Head* ha annunciato l'uscita di *Phantom 2040*, un gioco basato su una riedizione del famoso fumetto conosciuto in Italia come "L'Uomo Mascherato" e *Congo*, un'avventura ispirata al romanzo omonimo di Michael Crichton, l'autore del best-seller "Jurassic Park".

VIRGIN

In preparazione un nuovo gioco di golf, chiamato *Hooked*, per giugno su Super Nintendo: il titolo farà uso delle routine grafiche speciali del SNES nonché, udite udite, grafica in Gouraud Shading per gli ambienti. Se possedete il Mega Drive, invece, dovrete aspettare ancora un po' per mettere le mani su *Sensible Golf*, della Sensible Software. A settembre, invece, uscirà *Earthworm Jim 2*, (MD e SNES) ma ne parleremo più approfonditamente nei prossimi numeri, dopo l'anteprima mondiale all'E³ di Los Angeles.

Galaxy Fight

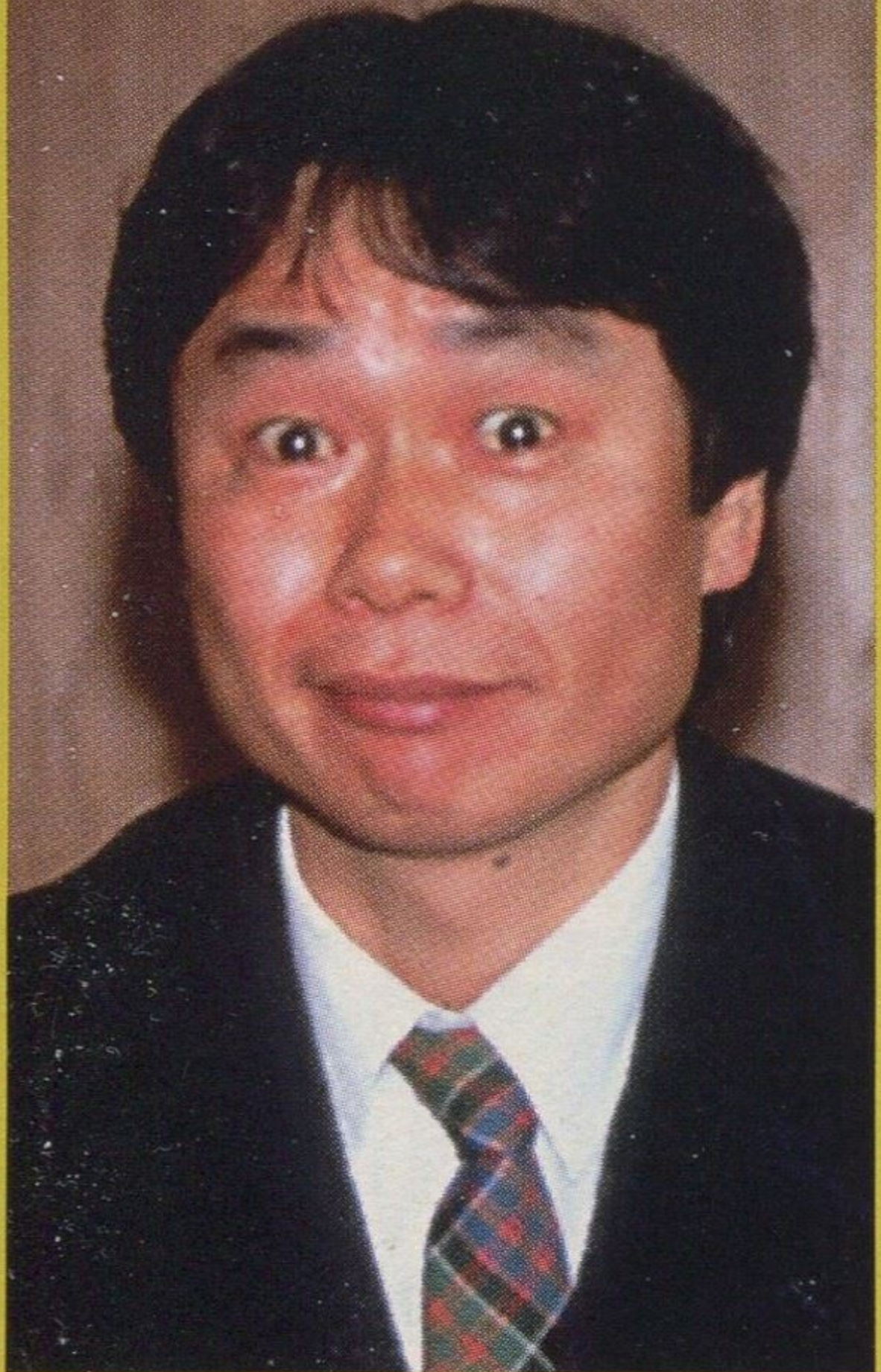
Wayne Gretzky

Kawasaki Superbikes

Primal Rage

Sensible Golf

Intervista senza baffi sulla lingua con...

Mr. Mario

Il tramonto dei 16 bit, l'ingresso sul mercato delle nuove super console, il lancio e il futuro dell'Ultra 64. Considerazioni che non si potevano prendere in considerazione senza avere il punto di vista del papà della più grande stella dei videogiochi.

La nuova rivoluzione delle super console è alle porte, chi meglio di Shigeru Miyamoto, il creatore di Mario e re incontrastato del divertimento a 8 e 16 bit può darci un'idea dei cambiamenti che dovremo aspettarci nel mondo videoludico da qui alla fine del secondo millennio?

Il look di Mario era perfetto per le specifiche tecniche del Super Nintendo: ora, con l'Ultra 64, come potrebbe apparire l'idraulico più amato del mondo?

Non saprei... Mario è molto facile da disegnare con i pixel ma con la grafica poligonale sarà possibile essere molto più precisi e potrebbe avere un design molto più complesso. Sarà possibile disegnare baffi, cappello e naso con più dettagli.

Il design semplice di Mario era dovuto alle limitazioni tecniche dell'hardware: sul Super Nintendo aveva un baffo perché non c'erano abbastanza pixel tra la bocca e il naso. Mario è tanto il frutto dell'immaginazione di Miyamoto, quanto dei limiti della macchina.

Cosa pensi dell'attuale tendenza 3D dei videogiochi? Si tratta soltanto di una moda?

Quando venne realizzato *Space Invaders* nessuno immaginava cosa avremmo potuto fare con questa tecnologia, se lo avessimo saputo sarebbero rimasti sorpresi. I giochi sono diventati sempre più complessi e una delle conseguenze è che ogni gioco ha un aspetto diverso dagli altri. Il 3D permette di aumentare la complessità di un gioco: da una base 2D è possibile creare un gioco tridimensionale aggiungendo alcune caratteristiche originali usando le possibilità del 3D. Personalmente sono molto interessato a questo tipo di progetto. Il 3D dà nuove possibilità per il programmatore e aumenta la complessità di gioco per il giocatore.

Quando crei un gioco cosa fai, per prima cosa? Cominci dallo scenario o dai personaggi?

Nessuno dei due. Come prima cosa penso al sistema di gioco. Più precisamente, mi metto a pensare a cosa il giocatore vorrebbe giocare, cerco di fare un gioco che tenga conto del punto di vista del giocatore e di immaginare che tipo di personaggio può interessarlo e attirarlo. Dopodiché comincio a scrivere il gioco vero e proprio, ad aggiungere uno scenario, pensare a un luogo preciso, ai personaggi e alla storia che c'è dietro. Non ho mai fatto molti GdR ma è un aspetto molto importante per questo genere... Diciamo che cerco di realizzare i desideri del cliente.

Qual è il segreto di un buon gioco?

Per fare un gioco devi fare un sacco di sforzi!... (risata). Forse sarò cattivo con i giochi per Play Station: quando li vedi sembrano dei giochi veramente bellissimi ma, secondo me, non sono del tutto completi. Un gioco finisce quando il suo creatore decide che è terminato. Fra i giochi sviluppati per la Nintendo ce ne sono un sacco che vengono rifiutati perché non sono terminati. Quando si realizza un gioco non bisogna pensare alla propria soddisfazione personale, ma alla soddisfazione del giocatore. Il creatore non dovrebbe permettere l'uscita di un gioco perché ritiene di essere soddisfatto, dovrebbe pensare ai desideri del giocatore e chiedersi se lui lo sarebbe. L'autosoddisfazione è cattiva consigliera per i creatori. Penso agli artisti, come Cezanne, che cercava sempre di colpire e stupire i visitatori delle gallerie d'arte: questo è molto importante.

> "Quando realizzo un gioco... penso agli artisti come Cezanne che cercava sempre di colpire e stupire"

Qual è il tuo gioco preferito?

Pac-Man. Tra quelli che non ho fatto io...

Come sei entrato nella Nintendo? Qual è stata la tua prima mansione?

Quando sono entrato alla Nintendo mi occupavo della pianificazione dei prodotti. Dovevamo decidere quali nuovi prodotti lanciare e, naturalmente, andava tutto bene: giocattoli, motori... Quando abbiamo sco-

Shingeru Miyamoto è il responsabile del reparto software per l'Ultra 64. Da questo si può dedurre, visto il suo passato, che la nuova console Nintendo avrà del software di alta qualità.

perto i videogiochi ho pensato che era il tipo di prodotto di intrattenimento che avrei voluto fare. Quando ho cominciato a lavorare per questa casa il mio compito non era fare videogiochi ma cercare nuovi mercati... Solo successivamente ho scoperto la mia passione.

Cosa ne pensi di *Sonic* della Sega?

Non l'ho giocato molto. Il personaggio è molto simpatico e penso che la Sega sia riuscita a fare un buon lavoro. Penso che *Sonic* sia basato sullo stesso principio di *Mario*. Ci sono un sacco di giochi che tentano di imitare *Mario* e la Sega è riuscita a creare un buon personaggio. A parte le sue somiglianze con *l'idraulico*, ci sono molti punti che lo rendono speciale e unico. Credo che, fra le imitazioni di *Mario*, *Sonic* sia una delle più buone.

La Nintendo e la Sega hanno lo stesso approccio verso i giochi?

Per essere precisi, penso che la Sega stia cercando di imitare il modo di condurre gli affari della Nintendo, anche se ha apportato alcune piccole modifiche. Forse il punto più interessante e particolare è il loro mercato arcade e la capacità di creare nuovo hardware. La strategia della Nintendo è un po' diversa. La Nintendo conduce ricerche e cerca di realizzarne il risultato. La Sega, invece, cerca di imitare la Nintendo facendo ricerche sui prodotti che noi intendiamo lanciare: fanno ricerca soltanto su ciò che vogliono vendere. Il risultato è lo stesso per entrambe le società, ma la Sega parla sempre in termini di mercato.

Cosa stai facendo in America? A cosa stai lavorando?

Ora sto lavorando con la Paradigm Simulation. Le società che si occupano di 3D sono molte, naturalmente, e la Nintendo vuole usare questa nuova tecnica. Il mio lavoro oltreoceano riguarda la qualità dei prodotti che, come ho già detto, per noi è molto importante. Io valuto se il prodotto è adatto alla nostra filosofia o meno, se può essere mandato in lavorazione.
La comunicazione con team di sviluppo stranieri non è sempre facile, dato che abbiamo mentalità differenti, ma io devo comunque decidere quali prodotti sono convenienti per la Nintendo. Ci sono momenti molto divertenti, ma anche altri molto difficili. Penso che non dovrei rimanere a lungo in America perché, se influenzo troppo i team di sviluppo, posso danneggiare il lavoro che stanno facendo. Se mi lascio coinvolgere dal loro lavoro il prodotto ne può risentire. Quindi mi limito a giocare e a discutere un po' con loro le varie idee e, alla

C'ERA UNA VOLTA UN GORILLA

Il primo videogioco di Seguru Miyamoto è stato Donkey Kong in versione coin op realizzato nel 1981. Abbiamo chiesto a SM di raccontarci come andò. "Avevamo una contrattazione in corso con la King Features per realizzare un gioco su Braccio di Ferro, e pensai che fossero degli ottimi personaggi con cui realizzare un videogioco, ma la trattativa saltò e dovetti lavorare su altre idee. Avevo in testa la storia de La Bella e la Bestia, ma volevo semplificarla. Creai Donkey Kong, una scimmia che si rifaceva all'aspetto di King Kong ma che non doveva essere troppo repulsiva e cattiva, insomma un cattivo spiritoso. Questo gorilla sarebbe stato il "cucciolotto" del personaggio principale che non era tanto simpatico a Donkey: Che umiliazione appartenere a un così miserabile e piccolo uomo! Alla prima occasione il gorilla sarebbe scappato rapendo la fidanzata del protagonista, non le avrebbe fatto del male, ma il piccoletto doveva pur sempre cercare di salvarla. Il personaggio principale doveva essere goffo. Scelsi un comune idraulico, per niente eroico. cominciai disegnando un grosso naso - i nasi possono dire molto delle persone, soprattutto se ci sono dei grossi baffi sotto di essi. Per poter dare l'idea del movimento del personaggio, oltre alla salopette disegnai due braccia che si muovevano ritmicamente avanti e indietro. C'era poi il problema dei capelli. Se il personaggio cade dall'alto, è necessario che i capelli si spostino verso l'alto, ma con un cappellino il problema viene risolto. Infine, l'idea di Mario che doveva risalire le fondamente di un palazzo non ancora completato, sulla cui vetta stava Donkey Kong, permetteva al personaggio di svolgere le azioni semplici che avevo in mente. Aggiunsi personalmente le musiche, e scegliemmo il nome del gioco che, a differenza di quel che pensavano i manager di vendita americani, divvene il primo hit della Nintendo!"

fine, decido se il gioco vale la candela oppure no. Penso che un produttore dovrebbe lavorare il meno possibile sul prodotto in modo da non influenzare il team: meno il produttore lavora e migliore sarà il prodotto. E poi se lavoro troppo saltano fuori un sacco di problemi (risata).

Il modo di lavorare occidentale e quello giapponese sono simili? Cosa ci puoi dire degli europei?

Mi piace molto il sistema di lavoro inglese. Ho lavorato qualche volta con degli inglesi e tutto sembrava perfetto. Sono un po' preoccupato, invece, per il sistema americano... Anche perché in America lavoro in un posizione di produzione mentre con gli inglesi ho lavorato nel team di sviluppo, quindi non ho reali termini di paragone per decidere se il sistema di lavoro americano sia buono o no. Per quanto riguarda l'Inghilterra, mi piace il loro sistema semplicemente perché è simile al mio, ma per l'America non saprei di preciso cosa dire. Ma, come accade in Giappone, in America i produttori (come nel cinema) vengono coinvolti molto profondamente nel loro lavoro, si sforzano moltissimo e, a volte, non hanno tempo per la vita privata. Penso che gli americani abbiano un buon sistema di lavoro anche se, talvolta, mi sembrano un po' trascurati. Gli inglesi mi piacciono di più perché sono più simili ai giapponesi.

Qual è il tuo ruolo nel progetto dell'Ultra 64?

Sono il responsabile per il software dell'Ultra 64. Ci sono alcune compagnie straniere, che hanno lavorato in passato con la Nintendo, che stanno preparando dei giochi per questo sistema: io sono il responsabile per la qualità di questi giochi e faccio da consulente per i team, fornendo qualche idea qua e là.

E com'è il tuo rapporto con la Paradigm Simulation? Stanno preparando *Pilot Wings 2*?

Non posso parlarne molto... In generale diciamo che abbiamo intenzione di usare l'esperienza e la tecnologia di questa società in un campo particolare, come, ad esempio, nelle simulazioni di volo...

Cosa pensi delle macchine della nuova generazione?

Se pensiamo dal punto di vista di un utente, queste macchine hanno certamente dei numeri. Se scendiamo un po' più in profondità, notiamo che le macchine a 32 bit e quelle a 64 sono fondamentalmente la stessa cosa. La programmazione di un gioco viene fatta nello stesso modo... Per padroneggiare queste tecnologie saranno necessari dai tre ai cinque anni. Ed è lo stesso nel campo degli arcade, all'inizio c'è un periodo simile di preparazione e di sperimentazio-

Super Mario, che Mr. Miyamoto, tiene amorevolmente tra le braccia, si può considerare il personaggio che ha fatto la fortuna dell'umo di Kyoto. *Super Mario Bros* (NES) ha venduto più 40 milioni di copie in tutto il mondo.

Le iniziali di Shigeru Miyamoto sono SM, come Super Mario, ma il nome dell'idraulico coi baffi è stato scelto perché lo sprite assomigliava a un dipendente della Nintendo of America che si chiamava Mario.

ALBERO GENEALOGICO DEL BABBO DI UN IDRAULICO

Shigeru Miyamoto
Nato il 16 novembre 1952 a Sonobe, prefettura di Kyoto.
Aprile 1977: Diplomato al collegio municipale di arte di Kanazawa (specializzato in design industriale).
Entra a far parte della Nintendo Co., Ltd.
1979: Comincia a realizzare personaggi per i videogame arcade della Nintendo.
Giugno 1981: Realizza l'arcade *Donkey Kong*.
Aprile 1983: Realizza l'arcade *Mario Bros*.
Settembre 1985: Realizza *Super Mario Bros* per il NES.
Febbraio 1986: Realizza *Legend of Zelda* per NES.

Attualmente è manager del settore Analisi e Sviluppo del Divertimento alla Nintendo Co., Ltd., produttore di giochi, direttore della sezione giochi e game designer.
Esempi di altri lavori realizzati sia come produttore, direttore o designer: *Excite Bike, Adventure of Link, Legend of Zelda (Link to the Past), F-Zero, Pilot Wings, Star Fox, Kirby's Dream Land, Stunt Race FX, Super Mario Bros 2, 3* e *Super Mario World*.

Vendite totali dei suoi giochi

Super Mario Bros (NES): 40.230.000 in tutto il mondo*
Super Mario World (SNES): 17.680.000*
Super Mario Kart (SNES): 6.570.000*
Donkey Kong Country: 7.100.000**

*Dati aggiornati al settembre 1994
**Dati aggiornati al 31 gennaio '95

Sopra, un'immagine di Zelda, il gioco di ruolo che ha rivoluzionato il genere su Super Nintendo.

ne (naturalmente la Nintendo ha un po' più di cinque anni di esperienza in questo settore). Ad esempio, quest'anno non abbiamo visto nessuno in grado di usare a fondo queste tecnologie: pensiamo che i primi veri risultati cominceranno a farsi vedere dalla prossima primavera fino all'inizio dell'anno successivo. La Nintendo, comunque, ha già deciso la sua politica e l'Ultra 64 non sarà dotato di lettore CD-ROM.

> "Il CD-ROM ha una grande capacità ma è molto lento: per giochi interattivi un media simile non è adatto."

Cosa pensi del CD-ROM? Cartucce o dischi ottici?

Non dovrei parlarne... Il CD-ROM ha una grande capacità ma è molto lento: per giochi interattivi un media simile non è adatto. La gente vuole giochi con un sacco di dati e un prezzo abbordabile. Anche per i produttori il CD-ROM è un buon media, dato che non è facile da copiare. I costi di produzione sono bassi, ma a causa della capacità di immagazzinamento dati, invece, i costi di sviluppo di un titolo continuano ad aumentare. Serve un sacco di gente per produrre un nuovo gioco... a me piace sviluppare giochi con piccoli team di tre persone. Le Terze Parti non vengono incoraggiate a creare software per CD-ROM e spesso sono riluttanti a sviluppare su quel formato. Ma non credo che ci sia bisogno di un tale immagazzinamento di dati per creare un buon gioco.

Le cartucce Nintendo per Ultra 64 potranno essere al massimo di 100 Megabit (non compattati), almeno inizialmente. Inoltre si parla di una periferica a dischi ottici, tipo Mega CD, per Ultra 64.

Il vostro stile di gioco è sempre stato orientato sui ragazzi, ma il target sta cambiando e ci sono sempre più giochi adatti a un pubblico adulto. Cambierete il vostro stile?

È difficile da dire... In primo luogo io voglio fare dei titoli facili da giocare. Voglio fare giochi di tipo diverso, sia per adulti che per bambini. *Mario*, naturalmente, era più orientato verso questi ultimi, ma penso che la comprensione di un gioco sia la stessa per un bambino, per un appassionato, per una persona anziana o per uno che non ha mai giocato a un videogioco in vita sua. Penso che un gioco debba soddisfare tutte queste categorie, anche chi non ha mai giocato a un videogioco dev'essere in grado di farlo. Questo è il tipo di giochi che voglio realizzare.

In che modo decidi il livello di un titolo?

Come ho già detto, tutti devono essere in grado di giocarlo, dal principiante all'esperto. Questa regola dev'essere vera anche nel caso di una simulazione complicata. La cosa più difficile è fare una serie di giochi; penso che i produttori di *Dragon Quest* la pensino come me. Anche chi non ha mai visto un titolo di questa serie può giocare a *Dragon Quest 3*. La produzione deve innanzitutto pensare al giocatore.

Perché ci sono così pochi titoli disponibili che sfruttano il chip Super FX?

Il problema è la velocità. Abbiamo prodotto dei giochi, ma non abbiamo potuto commercializzarli per via della scarsa velocità. Entro l'anno, comunque, usciranno molti titoli. Il chip, inoltre, è piuttosto costoso. Per quanto riguarda la programmazione, invece, non ci sono problemi particolari, dato che conosciamo il chip da circa cinque anni.

Ora ci sono molte macchine a 32 bit disponibili sul mercato: i giapponesi attenderanno l'arrivo dell'Ultra 64? Perché dovrebbero aspettare questa macchina?

Perché? Perché penso che l'Ultra 64 sarà l'hardware di costo più basso della prossima generazione di console, nonché il più potente. Se al momento del lancio non ci saranno almeno cinque o sei buoni giochi e se non riesco a lavorare a qualche buon titolo, allora probabilmente la gente non aspetterà e comprerà un altro sistema. Infatti non possiamo sapere se la gente vuole veramente giocare sull'Ultra 64. Non so nemmeno se le macchine a 16 bit sono veramente insufficienti per il giocatore. La Nintendo non sa ancora se il pubblico di utenti che vogliono giocare con macchine a 64 bit esiste davvero. La Sony e la Sega dicono di sì, ma storicamente la Nintendo è l'unica società che ha venduto più di 10.000.000 di macchine. Non siamo sicuri che la Sony e la Sega riusciranno a fare altrettanto. Nonostante questa esperienza non so dirlo. Il problema è verificare se la Sega e la Sony sono in grado di vendere un tale numero di macchine e se il mercato dei 32 bit esiste realmente. Anche l'analisi dei media è divertente: dicono che gli avvenimenti si ripetono sempre nella storia, ma non so dire se un utente di 16 bit desidera veramente un sistema a 64.

• Nicolasan

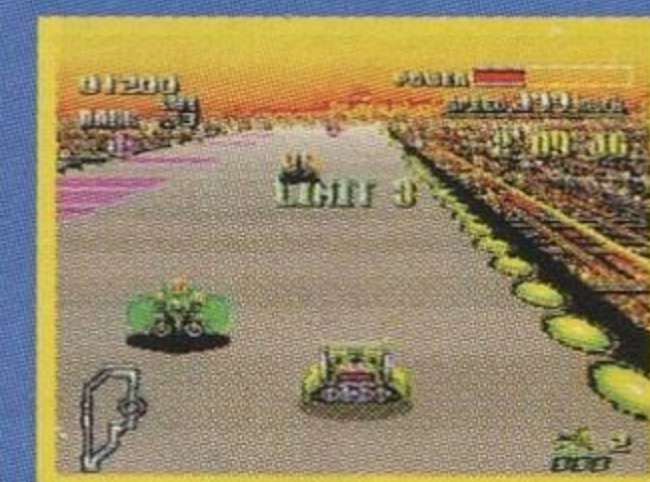
GIOCHISTORIA

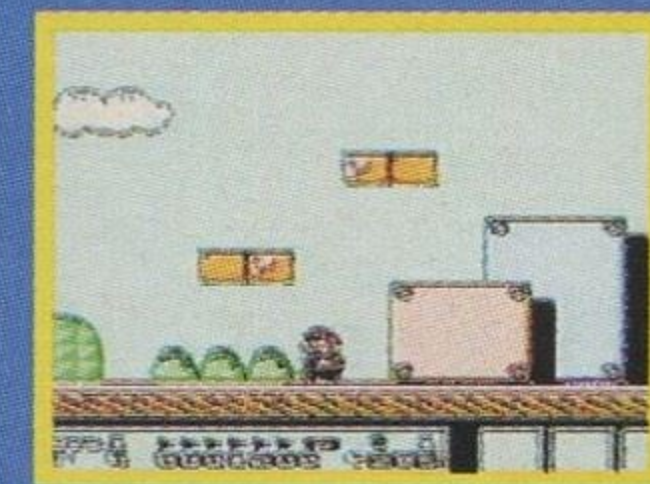
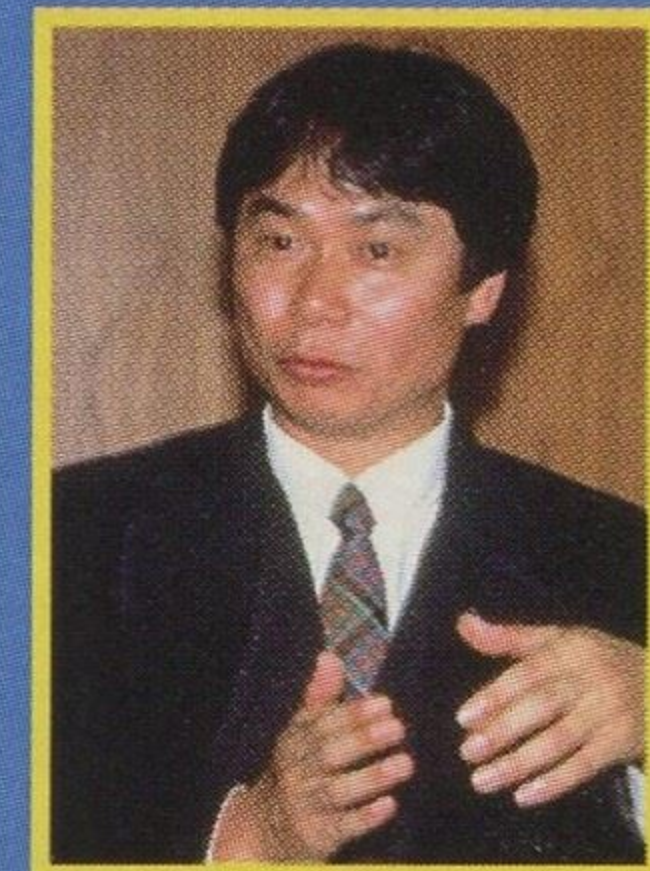
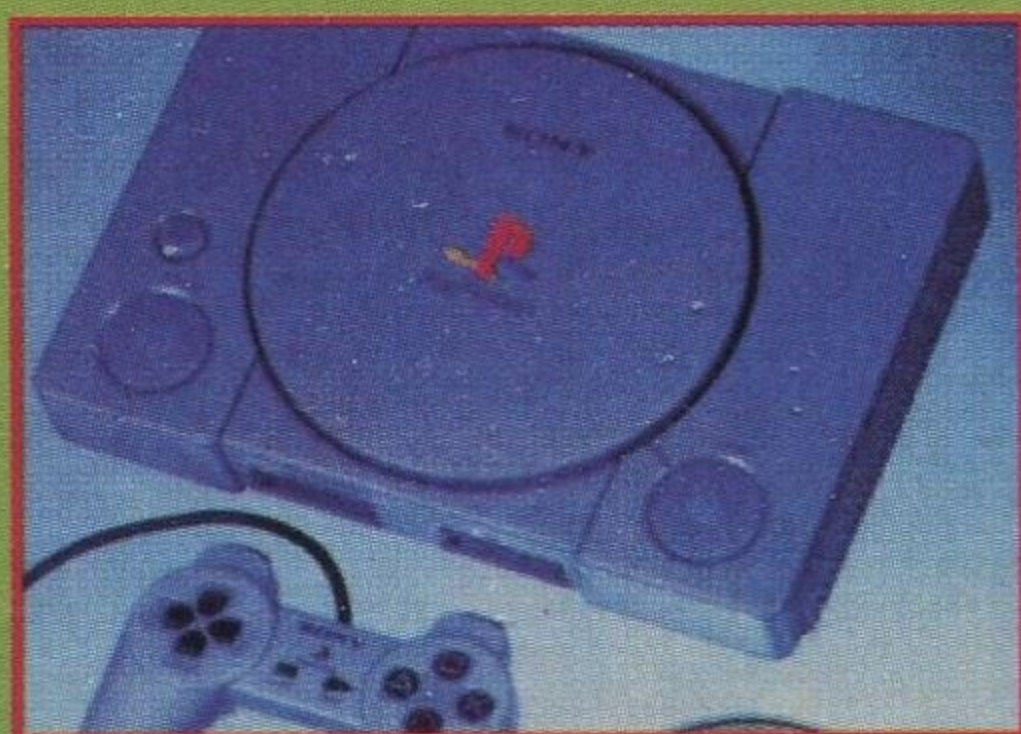
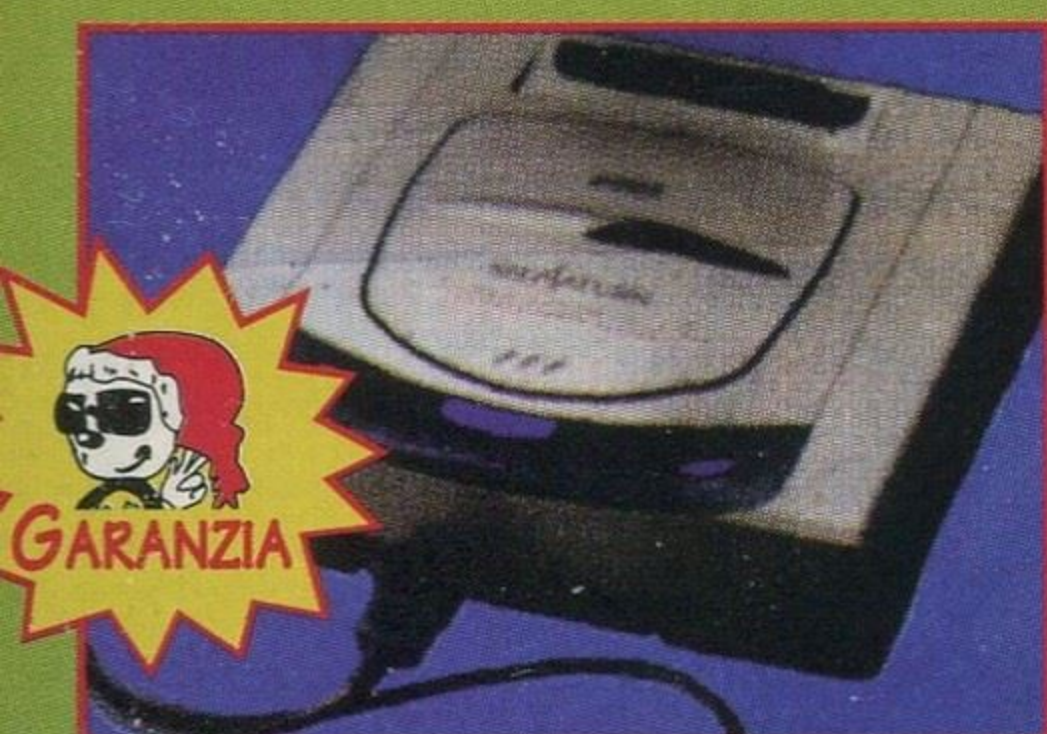
Non conoscete i giochi del grande Miyamoto? È ora di correre ai ripari! Leggete qui per farvi una cultura.

LEGEND OF ZELDA
Probabilmente la più bella saga di RPG mai realizzata per console Nintendo. Assolutamente imperdibili gli episodi apparsi su SNES e GB che hanno consacrato il mito di Link e Zelda.

F-ZERO
Veicoli che viaggiano a mezzo metro dal suolo si sfidano su piste futuristiche piene di ostacoli e salti vertiginosi. Il primo esempio delle reali potenzialità del SNES e probabilmente uno dei migliori giochi di guida di sempre.

PILOT WINGS
Una vera scuola per imparare a pilotare areo, deltaplano, jetpak e paracadute. Indimenticabile per la sua grafica estremamente realistica, è un altro esempio delle capacità del Mode 7 del SNES.

STARWING
Il primo gioco per SNES a sfruttare il rivoluzionario chip per la gestione dei poligoni. Il risultato è un frenetico sparatutto poligonale ricco di colpi di scena.

STUNT RACE FX
È il secondo gioco poligonale uscito per SNES. Macchine antropomorfe affrontano una serie di circuiti assolutamente fuori di testa dando vita a un simpatico e originale gioco di guida.

SUPER MARIO BROS
Mario è il simbolo della grande N. I primi tre episodi di questo indimenticabile platform hanno venduto milioni di copie.

SUPER MARIO WORLD
È la quarta puntata della saga di Mario, e il primo gioco di Mario ad apparire sul 16-bit della Nintendo.

PROVE

COMPITO IN CLASSE!

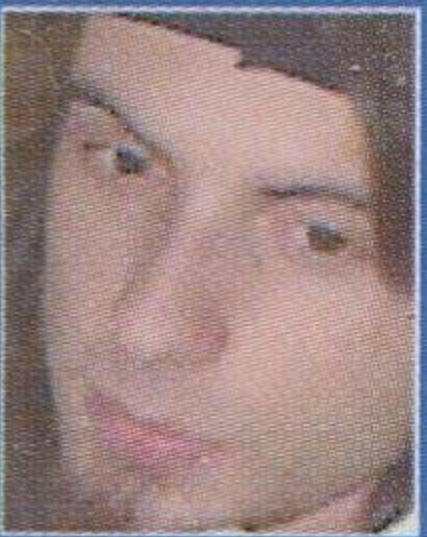
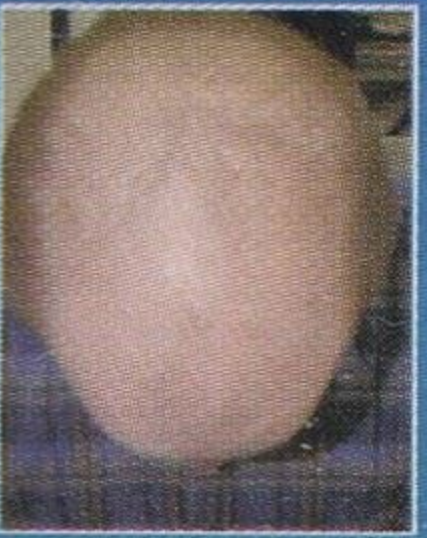
Torniamo per un attimo alle angosce delle Scuole Superiori e vediamo quali erano le materie in cui i vostri recensori preferiti andavano peggio in assoluto...

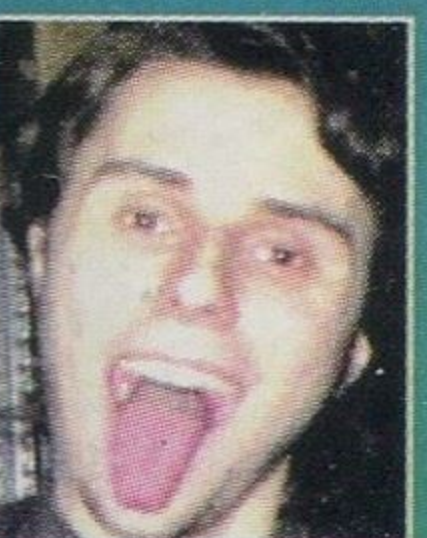
DUPONT
Nonostante tutto la materia peggiore per Puccettino Francesino era proprio la sua lingua madre: il francese.

RED FURY
Eh, no: alla prima della classe queste cose non si chiedono... Lei, infatti, aveva sempre otto in tutte le materie!

AIR
Air non è mai stato un tipo molto filosofico, e infatti la filosofia lo ha sempre messo in una certa difficoltà...

RANDOM
La matematica non è mai stata il suo forte ed è per questo che ha cominciato la sua carriera giocando col GB sotto il banco...

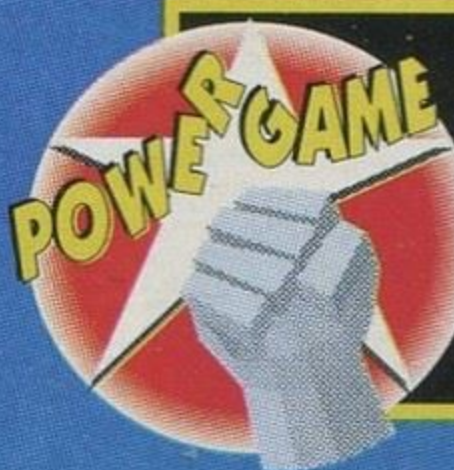
TRUST
Timeo Danaos et Dona Ferentes, Hic Sunt Leones e Carpe Diem sono tutto il Latino che Trust è riuscito a imparare.

APECAR
A giudicare dal suo uso del dialetto romanesco, sicuramente l'Italiano non era la sua materia preferita...

SCARLET
La ragioneria era un incubo per il povero Scarlet: ricorda ancora il suo professore con gelidi brividi lungo la schiena.

PADDY
Si dice che Paddy fosse una frana in disegno e che ore a riprodurre l'unico soggetto che gli piaceva: delle enormi pizze!

MADOC
Chi ha inventato la chimica ha fatto certamente un dispetto al nostro Madoc: lui, infatti, non l'ha mai sopportata.

PICCHIADURO

Casa: UNIVERSITARIA
N°Giocatori: 1/4
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

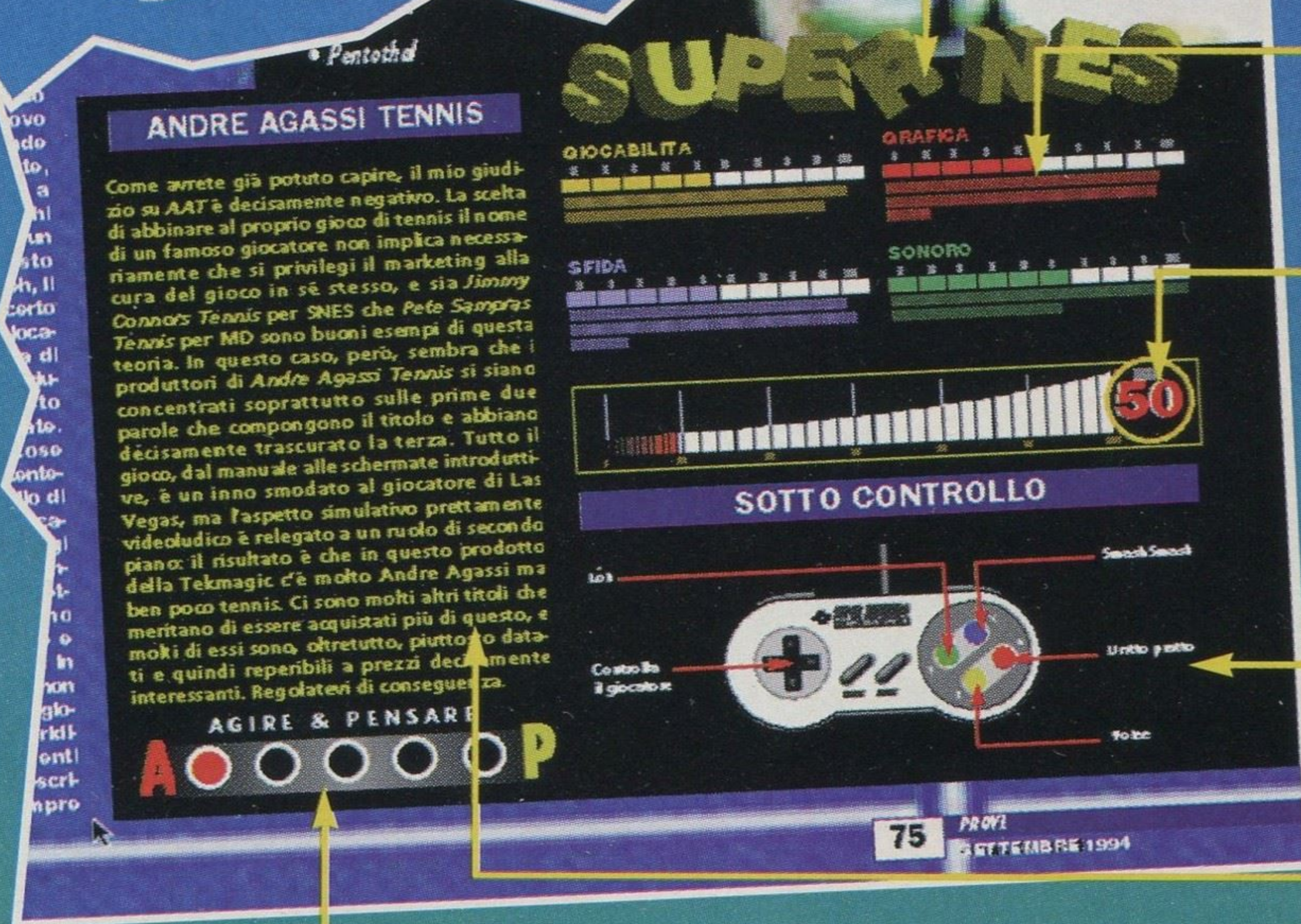
VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

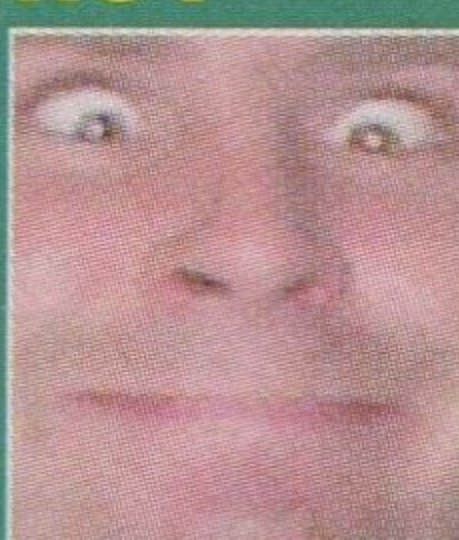
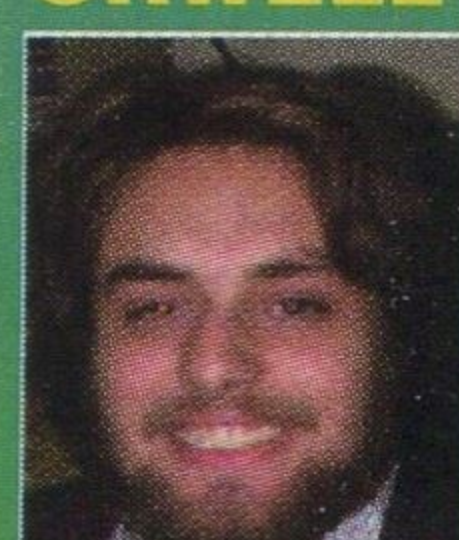
VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

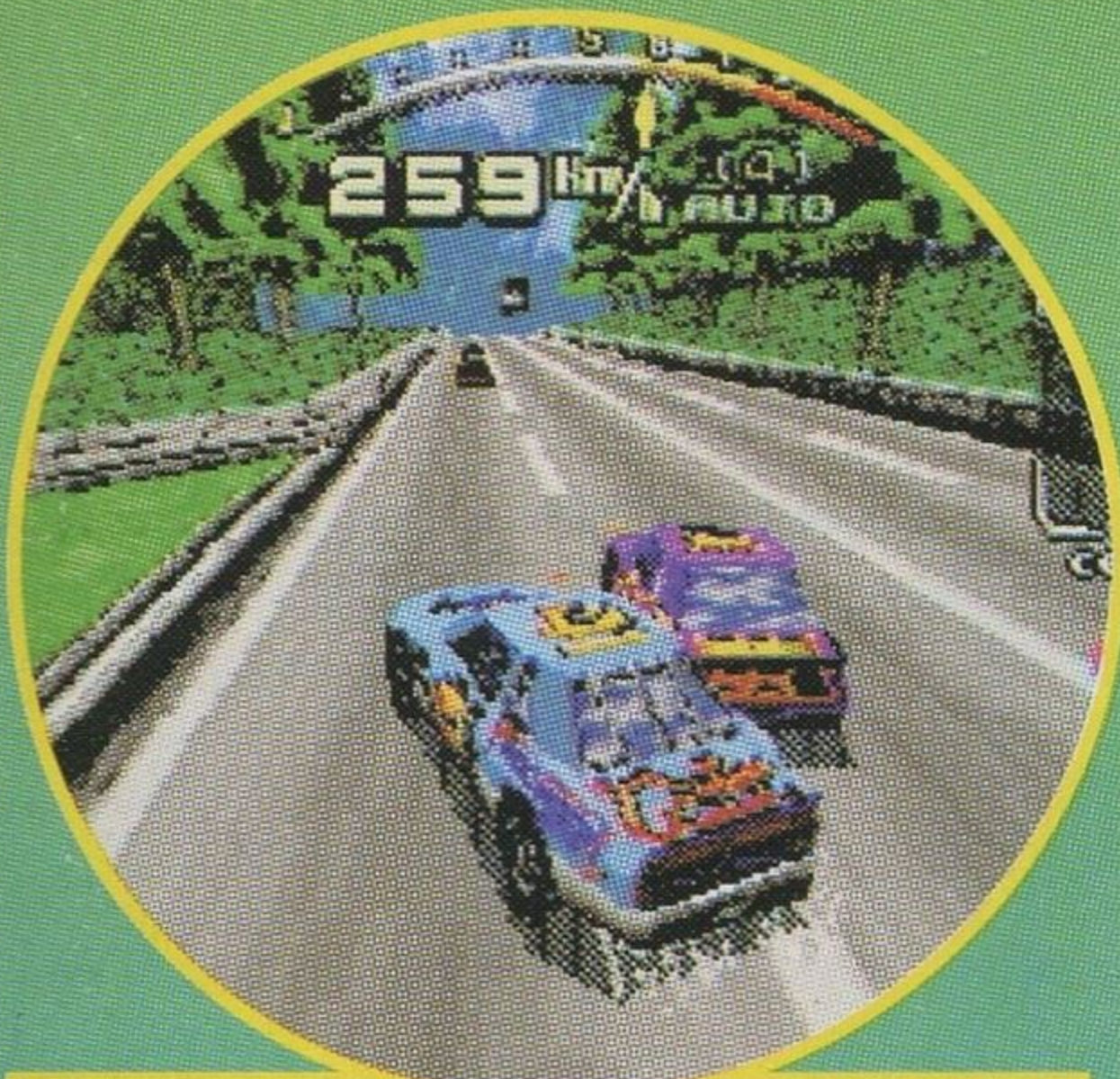
SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

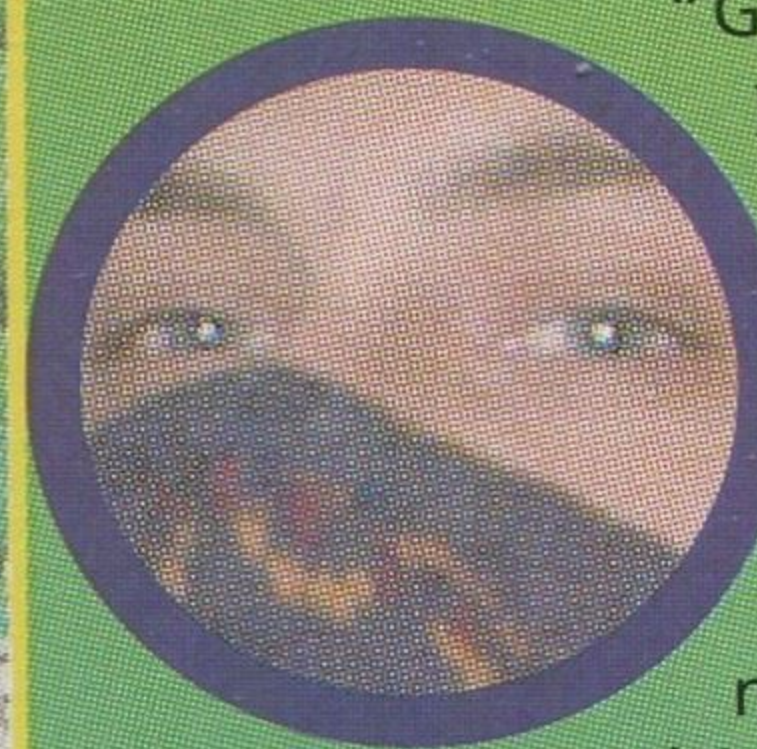
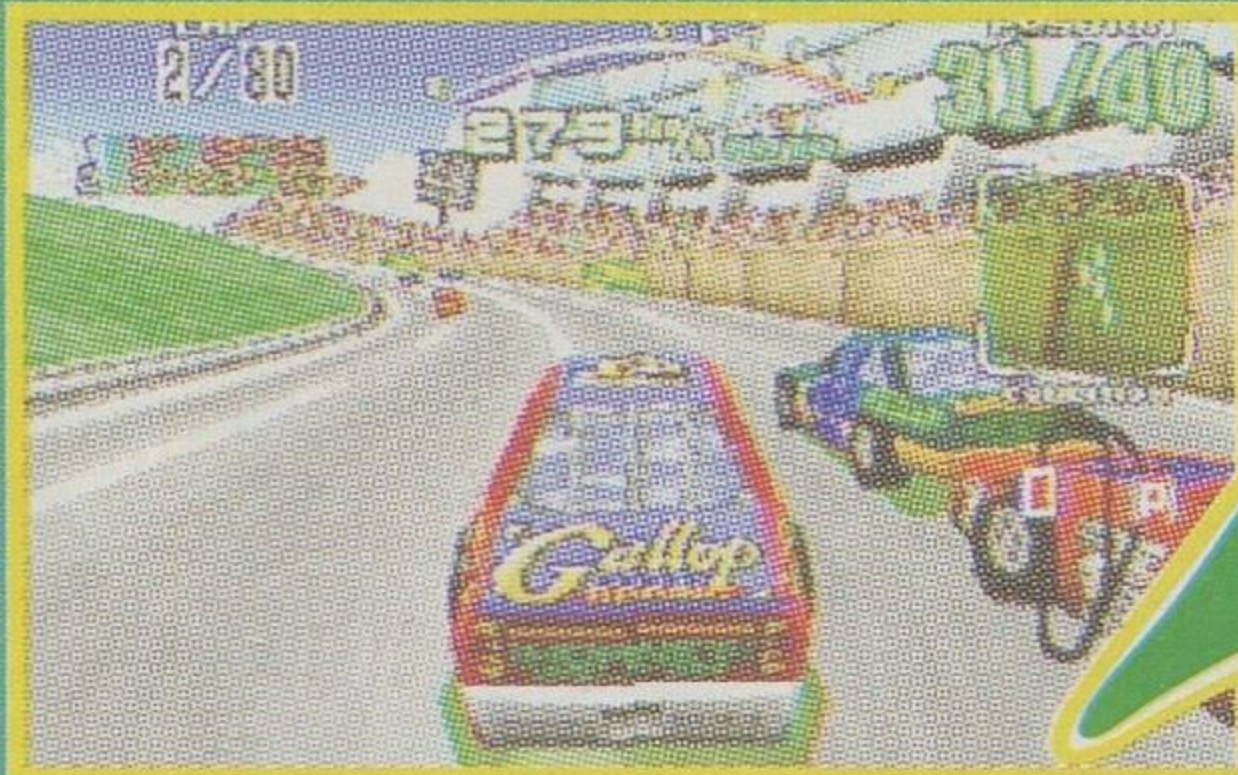
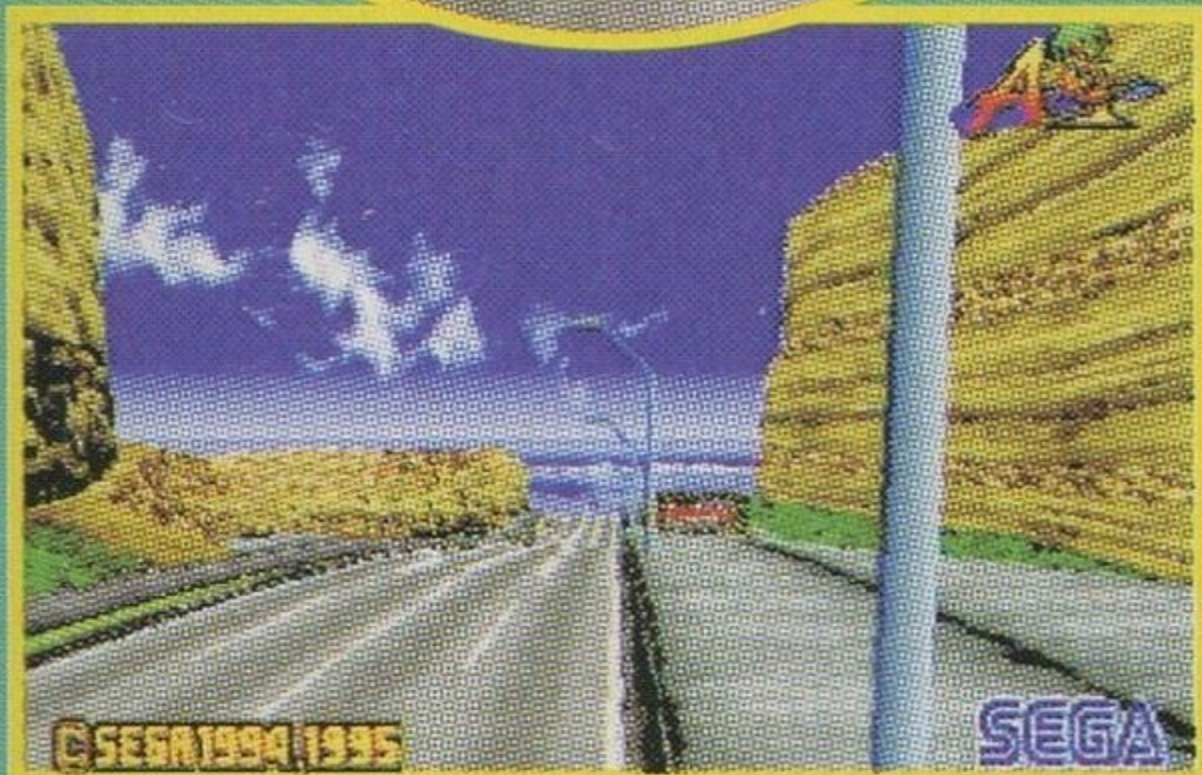
COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

VORDAK
L'educazione religiosa era la materia più difficile per Vordak il Vampiro... E ci credo: con tutte quelle croci!...

PENTOTHAL
Il nostro amico non era molto ferrato in Greco; diceva sempre: "Cosa ne sai tu? Cosa ne sai tu di cosa mangiano i greci!?".

STYLZ
Date, nomi, battaglie, avvenimenti, movimenti e luoghi: Stylz ha sempre fatto fatica a tenere a mente le lezioni di Storia.

ROY
Anche Roy non amava molto la matematica, ma il suo vero incubo è sempre stato (e sempre sarà) la geometria!

ORWELL 2000
La moglie di Einstein... Quella sì che aveva un bel Fisico. Beh, a parte le battute, non parlate di relatività al povero Orwell!

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 5+5

Il gioco inizia a farsi duro ragazzi, alla partenza tutte le macchine avversarie sono pronte per sbattervi fuori strada... l'importante è agire di velocità.

DAYTONA USA

"Gentlemen, start your engines..." È la frase, professionalmente annunciata dallo speaker di turno, che apre uno dei migliori giochi ultimamente sfornati dalla Sega: dopo *Virtua Fighter* gli sviluppatori della AM2 si sono infatti messi al lavoro di buzzo buono per offrire a tutti i proprietari di questa console un prodotto che fosse in grado di competere con il "multiplatinato" *Ridge Racer* (PSX), inserendo delle innovazioni durante la conversione dal cabinato visto nelle sale giochi, come la presenza del "modo Arcade" e del "modo Saturn" (narcisisti!). Nel primo caso la scelta dell'auto è limitata a un solo modello, con l'opzione del cambio automatico, mentre nel secondo, in versione casalinga, da un'ini-

FUORI STRADA

Eccovi un assaggio di stranezze e riferimenti al mondo dei videogiochi che incontrerete durante una partita a *Daytona*.

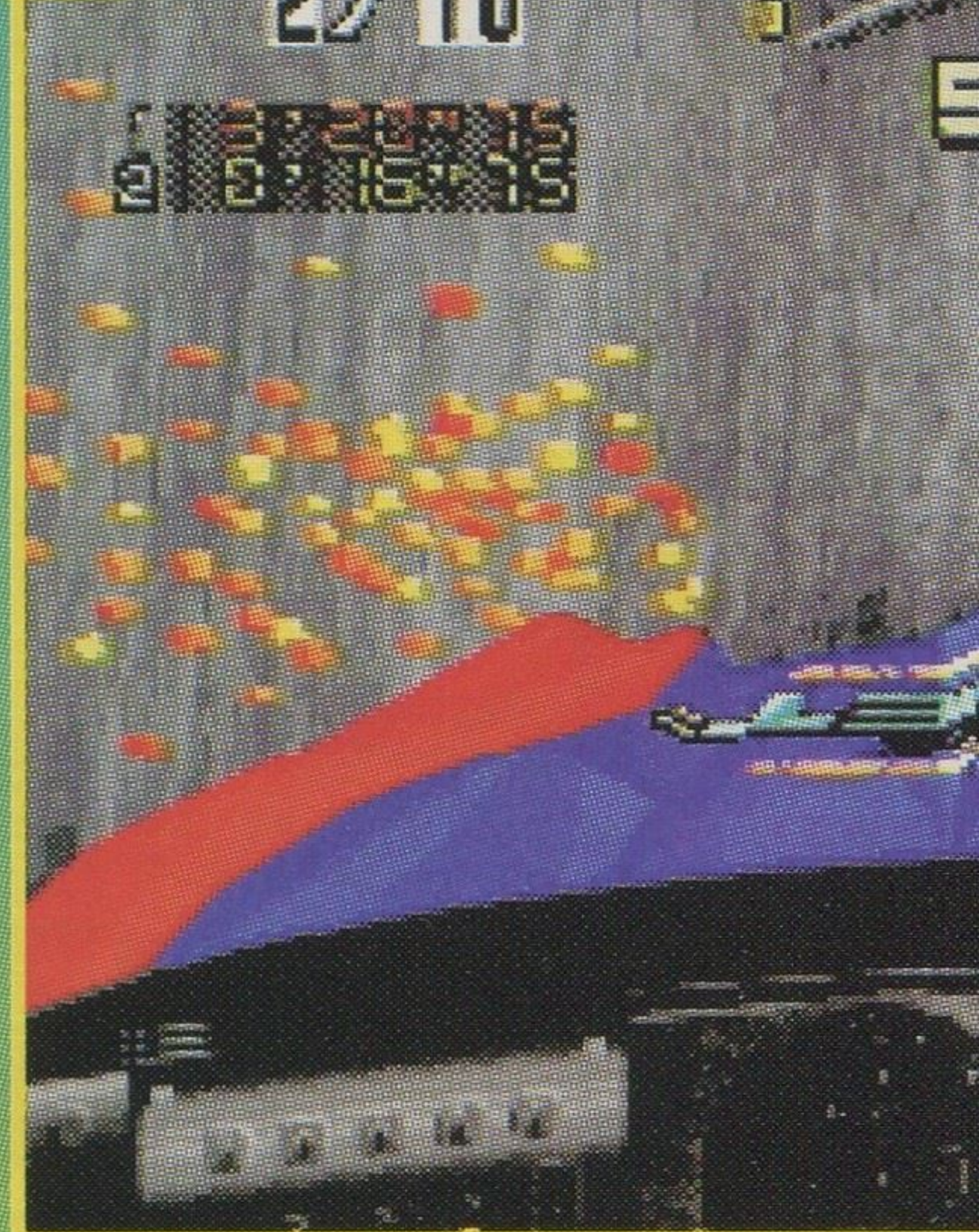
LA GALLERIA

Non vi dico dove e neanche quando, ma in uno dei tre tracciati potrete finire in una galleria cieca con in fondo un bel cartellone: "Congratulations, you have just lost your sponsor!".

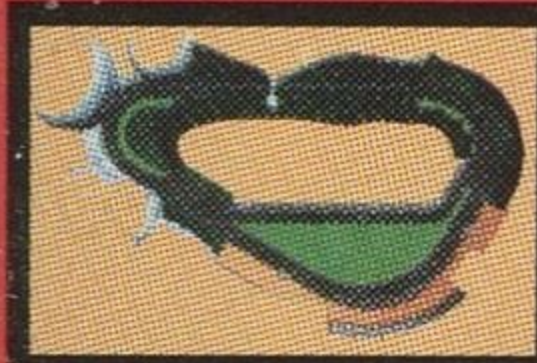
PIT STOP

Una volta sfracellata la vostra auto potrete continuare a gareggiare, anche se la tenuta di strada non sarà la stessa. Se proprio non ce la fate più, fermatevi dai meccanici di gara: in meno di nove secondi vi ridaranno la macchina come nuova.

PASCOLI

Nel terzo tracciato vedrete alcuni cavalli correre liberi e felici in un prato... Avrò passato due ore a tentare di investirne uno ma proprio non ce l'ho fatta. La cosa più incredibile è che se vi piazzerete primi in tutti e tre i percorsi potrete "guidarne" uno a 300 km/h.

FATEMI PISTA!

Qualche utile consiglio su come affrontare bene i tracciati non fa mai male. Non seguiteli tanto sono tutti sbagliati!

DAYTONA

Il più classico e meno impegnativo di tutti. L'unica vera insidia è il tornante dopo la curva dei box: per affrontarlo bene è indispensabile spostarsi leggermente verso destra e non superare i 290 km/h.

MOUNTAIN

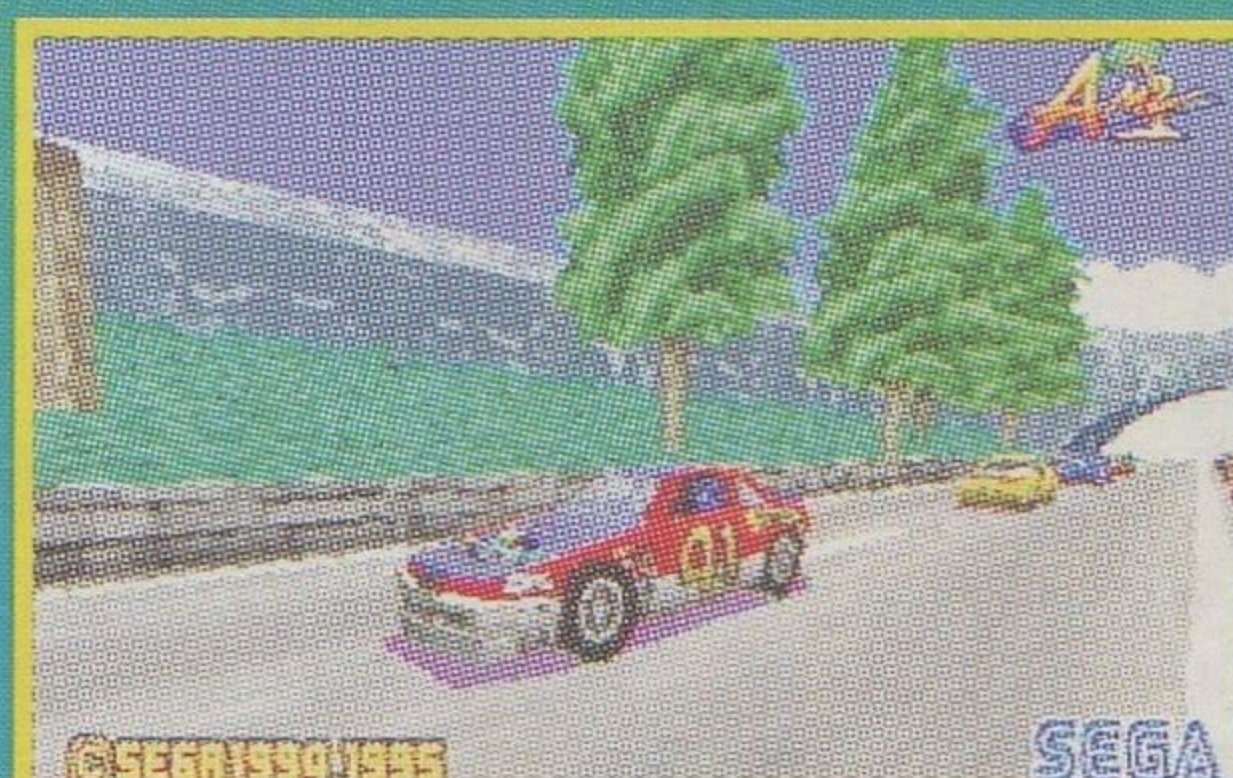
Qui le cose si fanno più difficili: è la strada più tortuosa. Il pericolo più grande è la curva prima del punto di partenza che tende a sbattervi sulla sinistra: prima di affrontarla sterzate a bruscamente a destra stando sotto i 270 km/h.

PENINSULA

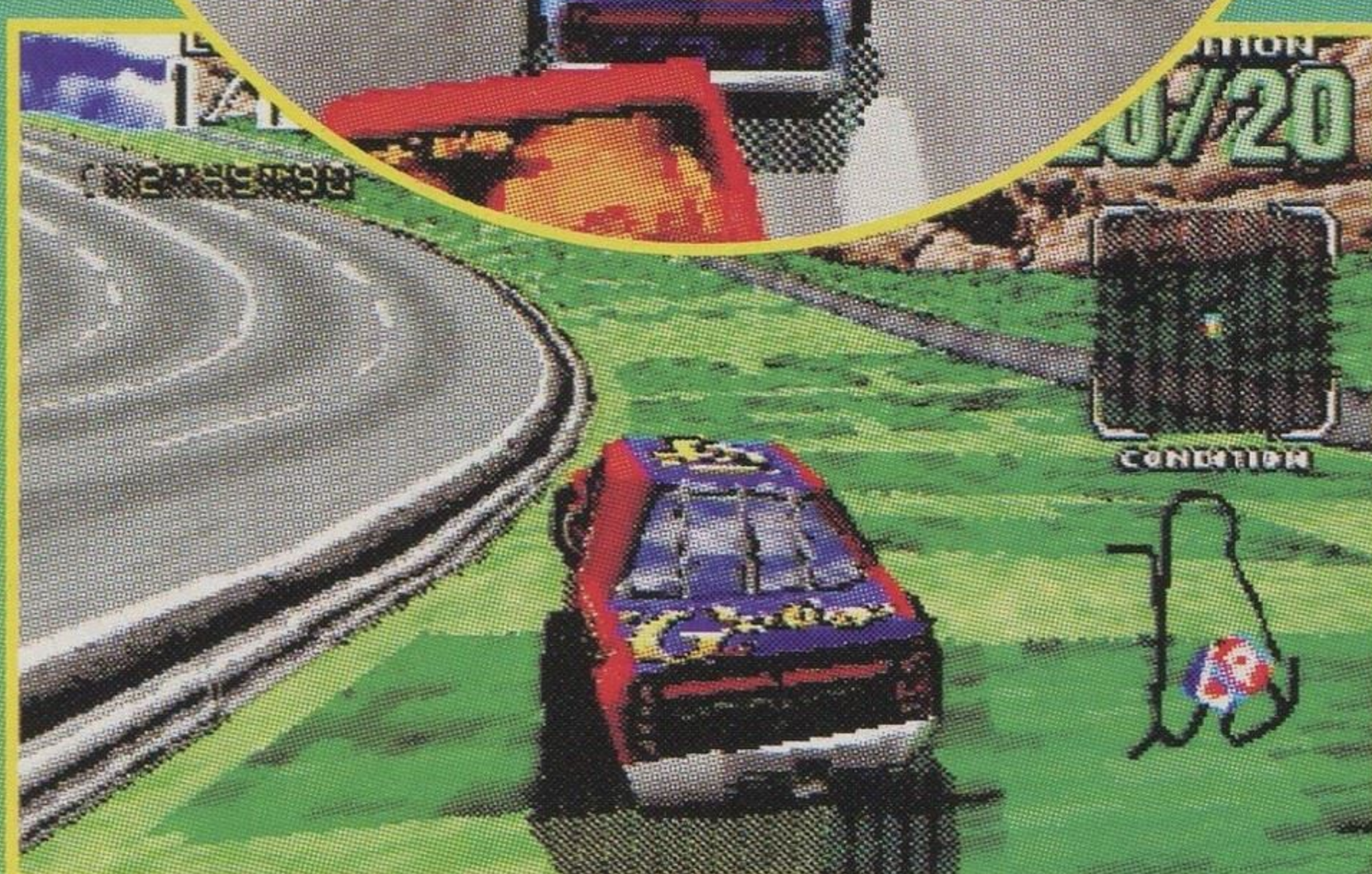
La più ostica, e anche la più emozionante; il tracciato si snoda ad alta velocità in un percorso cittadino. Il dramma è una curva a 90 gradi adiacente al porto: rallentate fino a 190 km/h e buttatevi a sinistra molto prima della stessa, agendo di controsterzo.

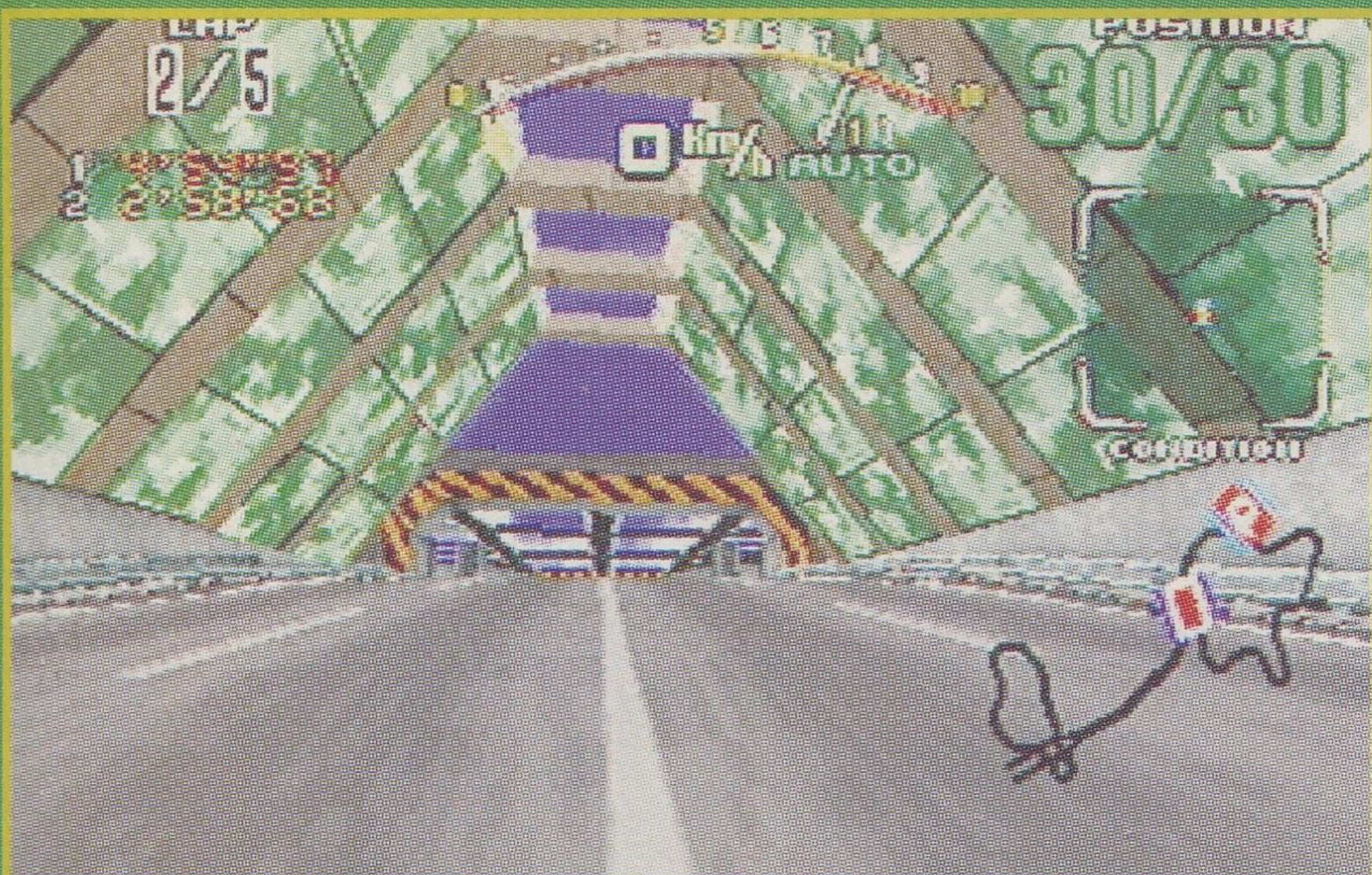
ziale rosa di due veicoli si potrà aumentare il proprio parco macchine di tre vetture, piazzandosi degnamente nelle prime competizioni: se poi sarete così bravi da vincere su tutti i tracciati vi sarà messo a disposizione un cavallo da corsa (!!!), che garantisce un'alta velocità anche sui prati ai bordi del circuito. Strutturalmente parlando vi potrete cimentare su ben tre piste a numero di giri variabile (fino a 80); purtroppo l'uso della grafica, che rispetto al diretto concorrente della Sony grava lievemente sul realismo degli ambienti di gara, mostra alcune limitazioni: nonostante la fedele riproduzione della vista "rasoterra" oltre alle altre tre a disposizione, l'auto in questione appare infatti seghettata nei profili a causa dell'insufficiente utilizzo dei poligoni che tanto ci avevano deliziati al bar; stesso discorso per la presentazione (in questo caso addirittura scat-

La curva principale dopo i PIT STOP è forse quella più difficile da eseguire correttamente, indispensabile tagliarla sullo sterrato e rallentare visibilmente.

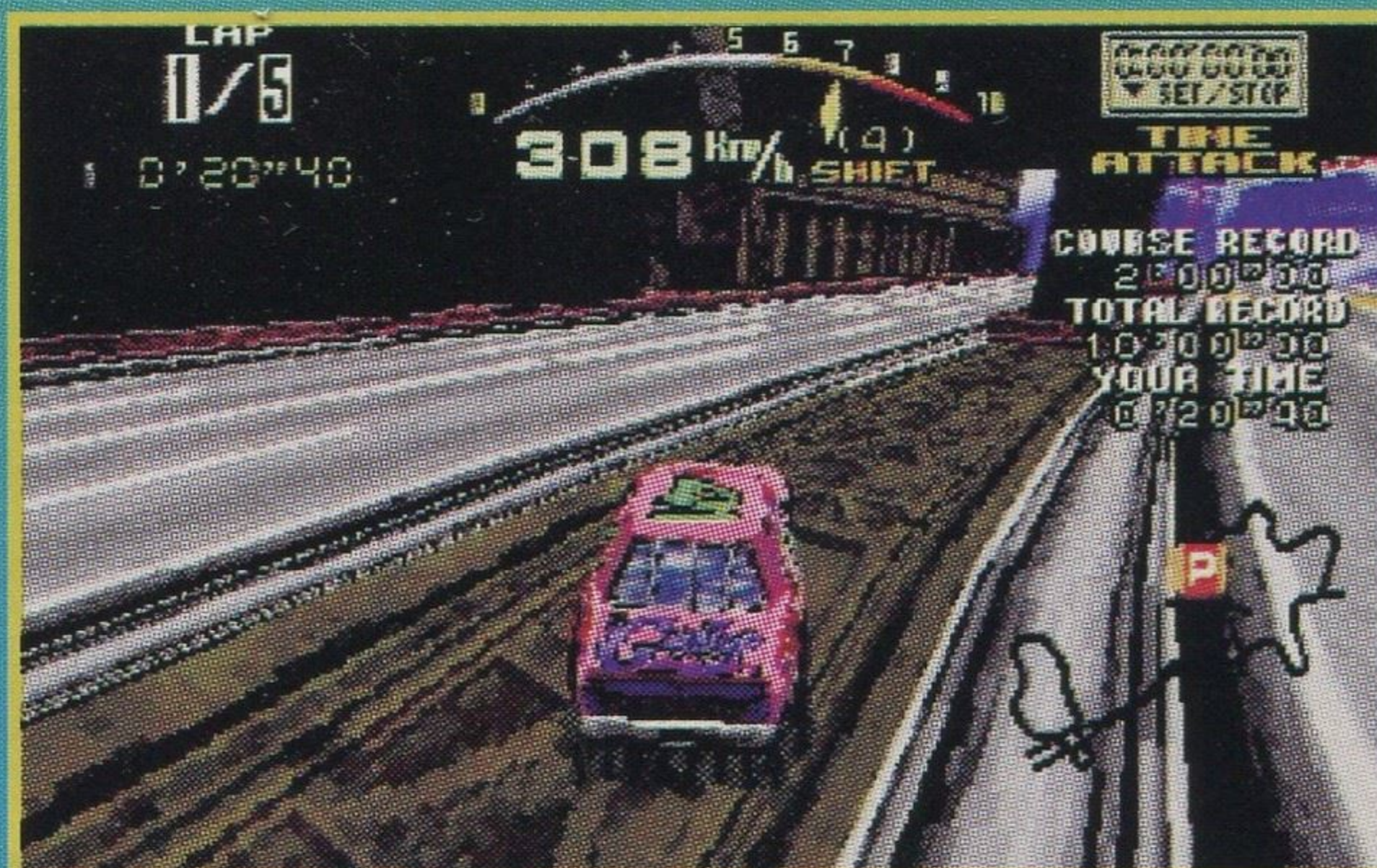
Occhio agli incidenti o sarete costretti a gareggiare con l'auto distrutta.

Peccato che le macchine siano così pixellose, sembrano seghettate.

Sorpassare in galleria è una delle cose più rischiose di tutto il gioco.

Ma porc.....stai attento a come guidi brutta razza di imbecille.

Avere l'auto tutta sgangherata non é il massimo della vita, comunque potrete continuare a gareggiare.

Ecco un bell'esempio di agonismo allo stato puro, fatemi passare o vi buco i copertoni stupidi beduini.

In galleria e con la visuale più "interna" l'impressione della velocità è enorme, attenti alle collisioni però: un minimo errore e ci troveremo ribaltati.

Certi paesaggi della terza pista sono veramente molto evocativi e il passaggio su questo gigantesco ponte ne è un chiaro esempio.

Siamo in partenza diamo il gas al motore e prepariamoci al via ma senza accelerare troppo per non slittare.

Questo giretto fuori pista non è certo la cosa più consigliabile se stiamo cercando di fare un buon tempo.

Nel Time Attack Mode avremo i tempi di ogni singola parte di percorso. In questo modo potremo facilmente renderci conto dei nostri errori, ma anche dei nostri, eventuali, progressi.

tosa) e per altri piccoli inconvenienti, come l'ordine di apparizione (a spezzoni) degli elementi di background più grandi ai lati della pista per la lenta rigenerazione del texture mapping. Le occasioni di interazione (cavalletti che volano via, puledri che fuggono al galoppo quando sconfinate nei prati, un paio di deviazioni possibili e, dulcis in fundo, la sosta ai box con tanto di cambio gomme) sono comunque particolari che, se sommati alla varietà del paesaggio e al riuscitissimo senso di agonismo con gli altri veicoli, mi fanno chiedere oltre a questo, e prima del 64 bit, cosa si possa fare di più in campo automobilistico: è la prima volta che vedo le nuvole scorrere, riflesse sul lunotto posteriore dell'auto. Per quanto riguarda il discorso longevità, poi, devo proprio dire che ci siamo in pieno, dato che la CPU si dà parecchio da fare sotto questo punto di vista: l'opzione mirror (fare le piste al contrario) e il time attack, ottenibili premendo start più C, sono molto esaltanti... il disco era incandescente quando l'ho tolto dalla sede della console...

Scherzi a parte, non è certo il caso di rimpiangere i quattro abitacoli di plastica allineati sul pavimento

NELL'OCCHIO DEL CICLONE

Anche nella versione per Saturn sono state implementate tutte le visuali crticolarmente accantivante l'esperienza del coin-op.

NORMALE

questa è la visuale presentata dal gioco, gratifica un bel primo piano della vettura ma sminuisce la visibilità della strada.

LUNGA

sicuramente la più utile, permette di vedere bene sia la propria macchina che quelle avversarie, senza nulla togliere al percorso.

CRUSCOTTO

vista non molto curata graficamente, dà spazio comunque a una maggiore sensazione di velocità.

SOGGETTIVA

siete sicuri di avere i nervi abbastanza saldi? Allora provatela! Massima ampiezza di visuale sui particolari grafici e velocità al top.

Lo schermo di selezione del cambio è rimasto pressoché immutato.

Stessa cosa dicasi per quello della selezione del circuito.

Se riesco a prenderlo giuro che lo ammazzo, é stata tutta colpa sua se sono uscito fuori di strada. Basta, da domani blocco tutte le mie donazioni al WWF.

Oooops, questa volta abbiamo cozzato mica male... speriamo che lo sponsor non la prenda troppo male e ci dia una macchina nuova per la prossima gara.

della versione originale, peccato però che non si possano salvare i propri punteggi con una memory card, come sulla PlayStation. A questo punto ai fortunati possessori del Saturn non resta che procurarsi il gioco, togliere il volume del televisore e gareggiare con lo stereo acceso... Ma... E le musiche? Eh no gente, qui purtroppo non ci siamo: passi per gli effetti ben realizzati, ma il martellante suono di percussioni decisamente in eccesso sul resto degli strumenti, e i reiterati ritornelli intonati da una voce giapponese su testo americano (ve ne lascio immaginare l'effetto) proprio non sono riuscito a digerirli. In ultima analisi mi permetto di fare un piccolo appunto di carattere personale: nonostante *Daytona* abbia in sé tutte le caratteristiche per diventare un must nel suo genere (una decina di livelli di difficoltà tra bravura degli avversari e condizioni di gara, oltre alla realistica giocabilità in generale), non mi riesco a raccapezzare quando vedo qualche scatto di troppo, un texture mapping col fiato corto e la funzione del replay che ogni tanto non funziona, perché? Ai posteri, come sempre, l'ardua sentenza.

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

Una bella fermata ai PIT STOP vi rimetterà a nuovo... siate veloci!

DAYTONA USA

Dopo due splendide trasposizioni come *Ridge Racer* (PSX) e *Daytona USA* (Saturn) il muro che divideva i possessori di console quali Mega Drive e Super Nintendo dal magico mondo delle sale giochi e, analogamente, da quello più serioso dei PC CD-ROM è finalmente stato abbattuto. Sicuramente i problemi di conversione di questo titolo sono diversi, ma non si può certo dire che il team della AM2 abbia svolto un cattivo lavoro, utilizzando una macchina che comunque credo abbia ancora molte carte da scoprire. La grafica è forse uno dei punti a sfavore di *Daytona USA*: pur mantenendosi a livelli più che buoni è impossibile non notare un marcato ritardo nelle coperture di texture in fondo allo schermo e una riduzione dei poligoni che compongono le macchine, influendo in parte su quella spettacolarità a cui il coin-op ci aveva abituati. D'altro canto giocabilità, fluidità e velocità sono rimaste più o meno invariate, caratteristiche importantissime per la riuscita di un buon gioco di guida.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ (8/10)

Alle prime armi risulta fastidioso il continuo slittamento della vettura, ma una volta impratichiti vi produrrete in incredibili controsterzi

GRAFICA (9/10)

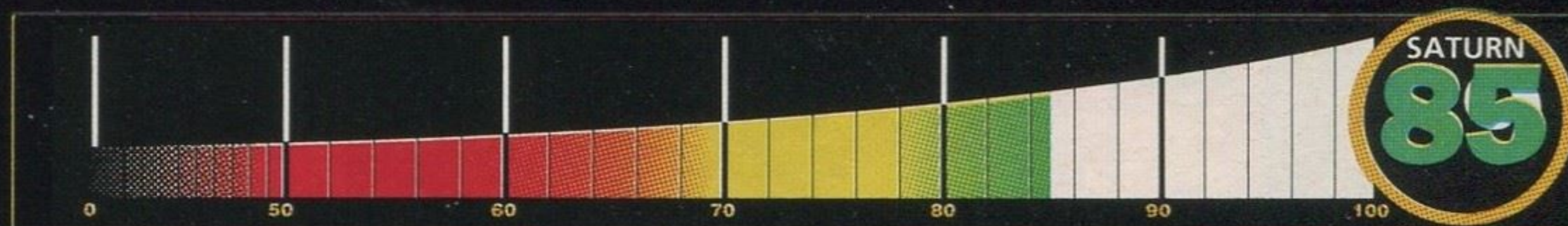
Sebbene segua abbastanza fedelmente il coin-op ci si accorge di un certo ritardo nel rivestimento dei poligoni

SFIDA (9/10)

Decisamente grandiosa, prima di poterlo finire suderete sette volanti e un copertone

SONORO (8/10)

Musiche carine ma, alla lunga, decisamente monotone; ottimi comunque gli effetti sonori, soprattutto le strisciate contro i guardrail

SATURN **85**

SOTTO CONTROLLO

Avvicina la visuale

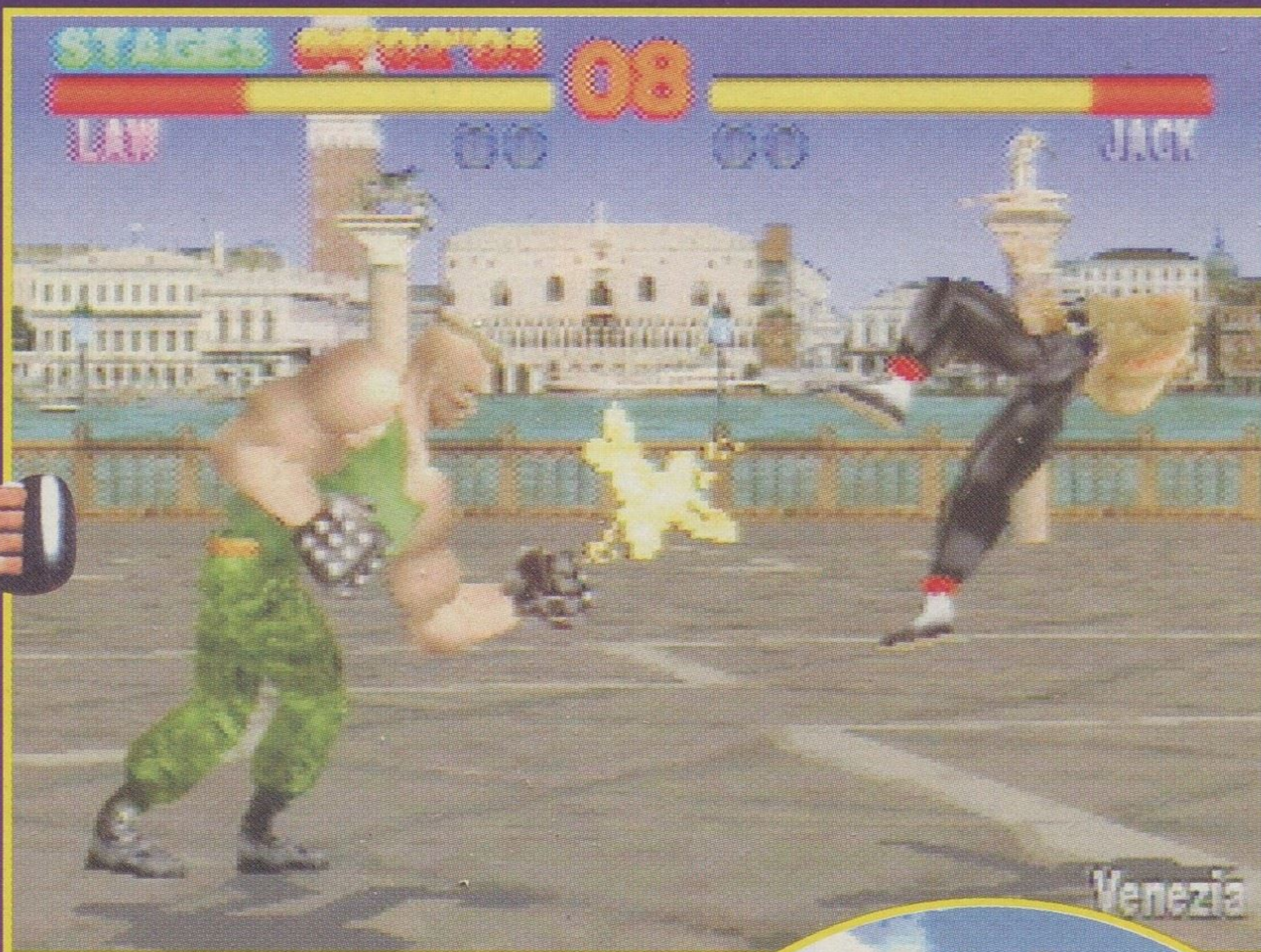
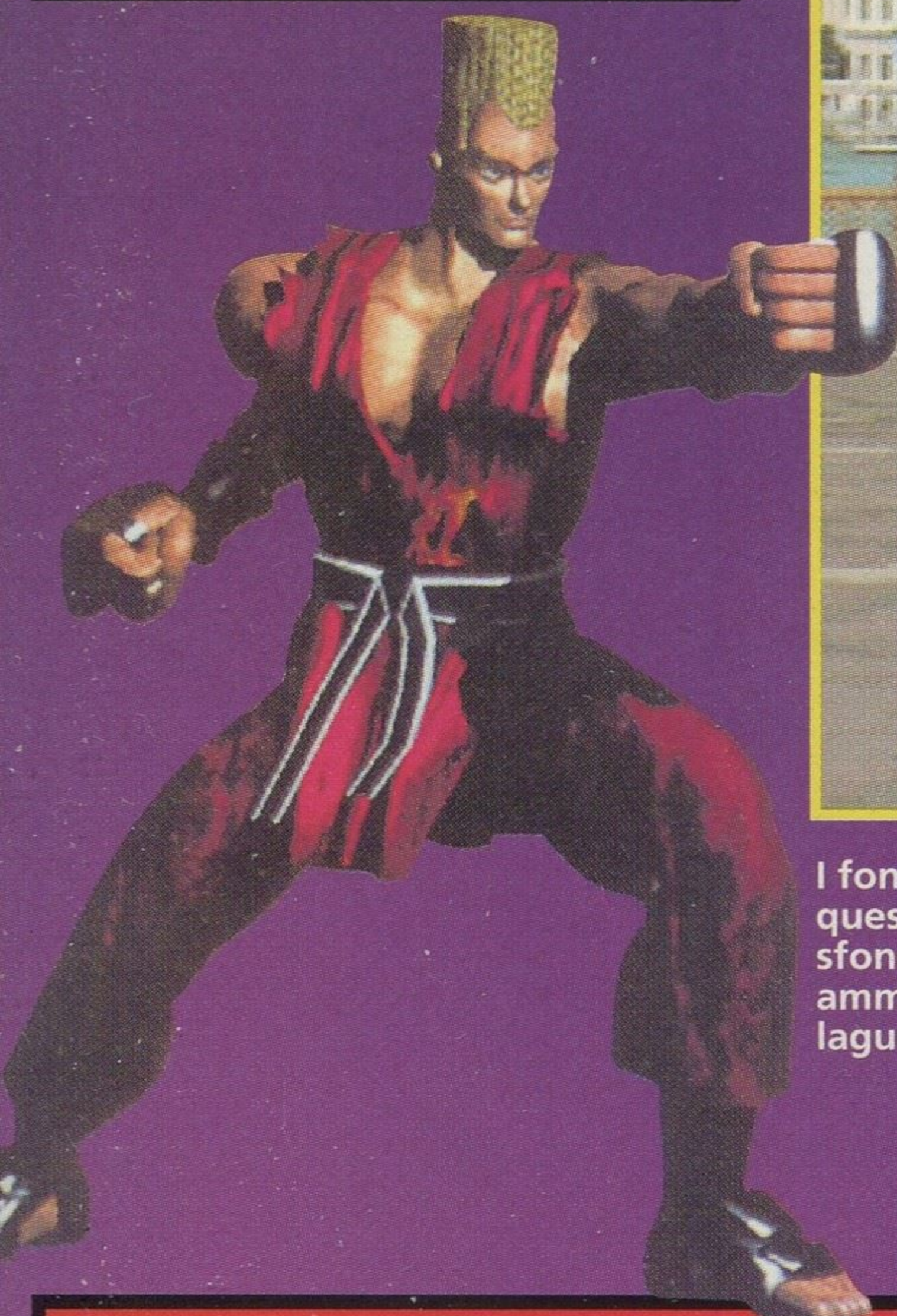
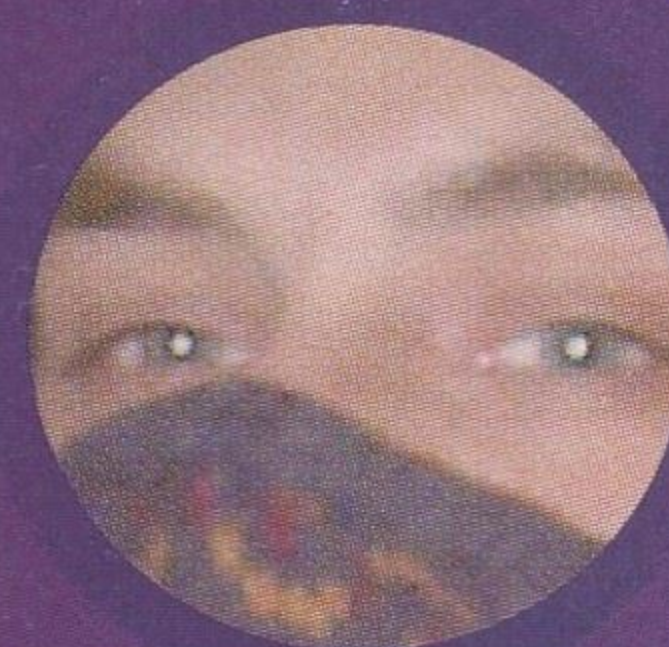
Allontana la visuale

Per muoversi e cambiare marcia

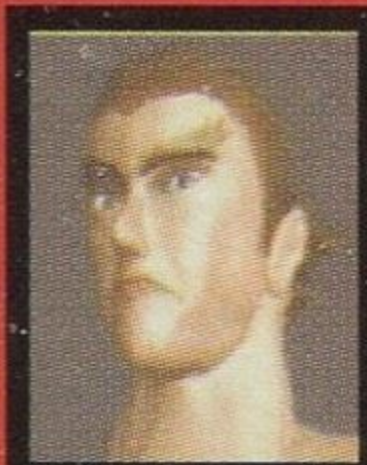
Per accelerare

Per frenare

N.B.: Il joypad è riconfigurabile a piacere

Casa: NAMCO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

I fondali sono estramamente curati. In questo caso c'è Venezia a far da sfondo al duello tra Jack e Law. Si può ammirare una panoramica della città lagunare decisamente suggestiva.

"...Mai, mai, scorderai, l'attimo, la terra che tremò"... Ebbene sì, lo spirito combattivo che si è impossessato del sottoscritto fin dalle prime partite a *Tekken* è senz'altro paragonabile a quello che pervade abitualmente il famoso uomo di Hokuto. "Impossibile!" direte voi, e invece posso confermare che ci troviamo davanti a un prodotto dalla potenza grafica semplicemente strabiliante, anche paragonato a titoli del calibro di *Toh Shin Den*! Senza perderci in altre quisquilie passiamo dunque ad analizzare la situazione punto per punto: apre il tutto *Galaga* (ve lo ricordate?), che come *Galaxy* in *Ridge Racer* dovrebbe aggiungere qualcosa in più al "game" vero e proprio, se completato... Il problema è che colpire tutte le astronavine (centoventi divise in tre schermate) senza mancarne una è un'impresa alla portata di pochi eletti, ai quali ho avuto l'amara sorpresa, dopo quasi due ore di vani

COLPO DI STEKKEN

Ecco uno scorcio degli otto personaggi di base (i primi giocabili), ognuno con una marea di mosse cattivissime tutte da sperimentare.

KAZUYA
181 cm/76 kg - 26 anni; questo maestro di arti marziali proveniente dal Giappone possiede buona velocità nei colpi di pugno e grande potenza nei calci.

PAUL
187 cm/81 kg - 18 anni; è un motociclista nomade di New York, esperto combattente di strada; ha una buona concatenazione di colpi tra pugni e calci.

KING
190 cm/85 kg - 30 anni; sembra un uomo normale, ma una volta messa la maschera i suoi muscoli si ingrandiscono e la voce diventa un ringhio gutturale; è lento ma potente.

NINA
161 cm/49 kg - 20 anni; agente segreto o gangster? In ogni caso unisce una forza d'impatto discreta a una serie di colpi velocissimi e micidiali.

JACK
235 cm/168 kg - 3 anni; al posto del cuore ha chip e transistor, è decisamente lento ma se usato nel modo giusto i suoi colpi devastano l'avversario.

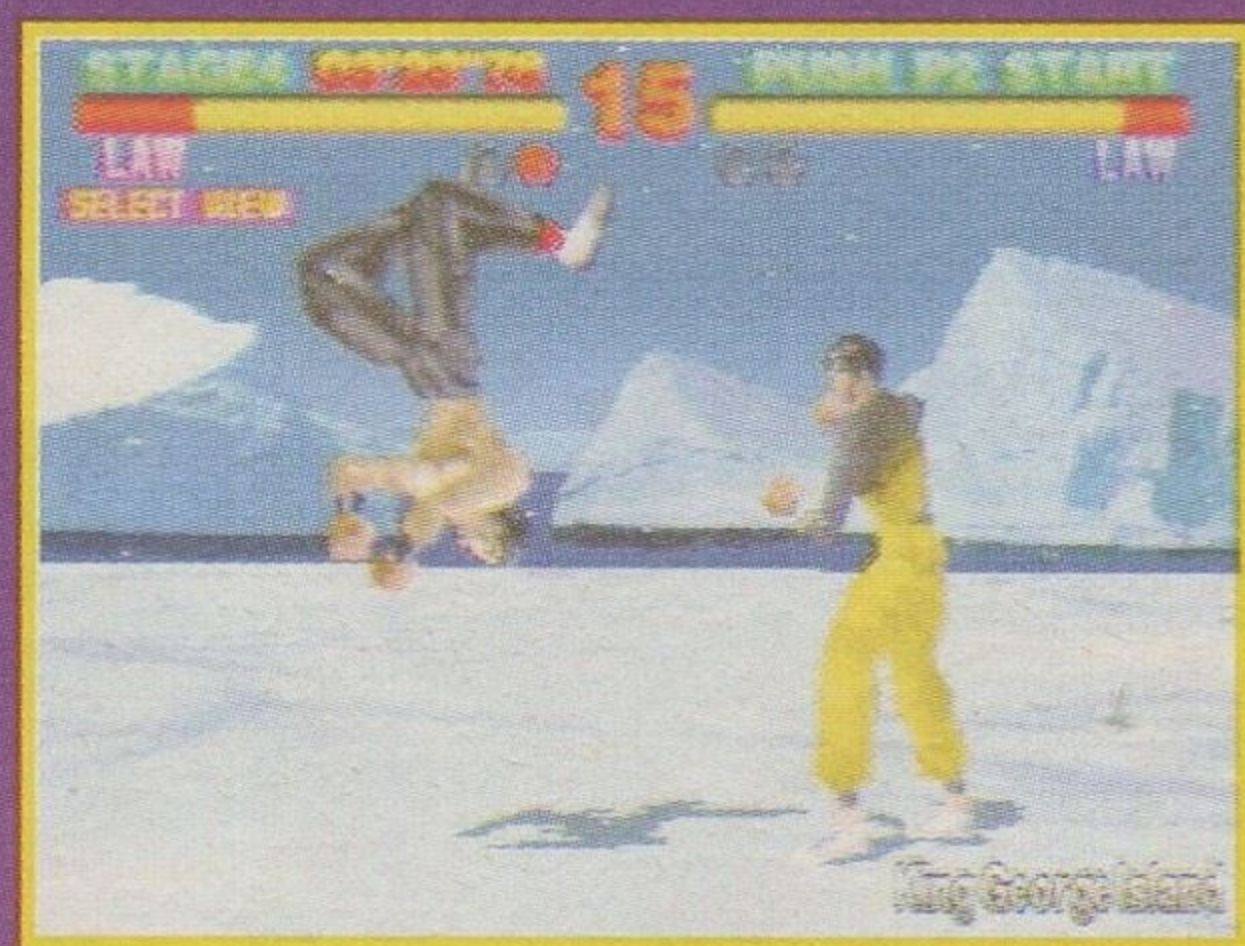
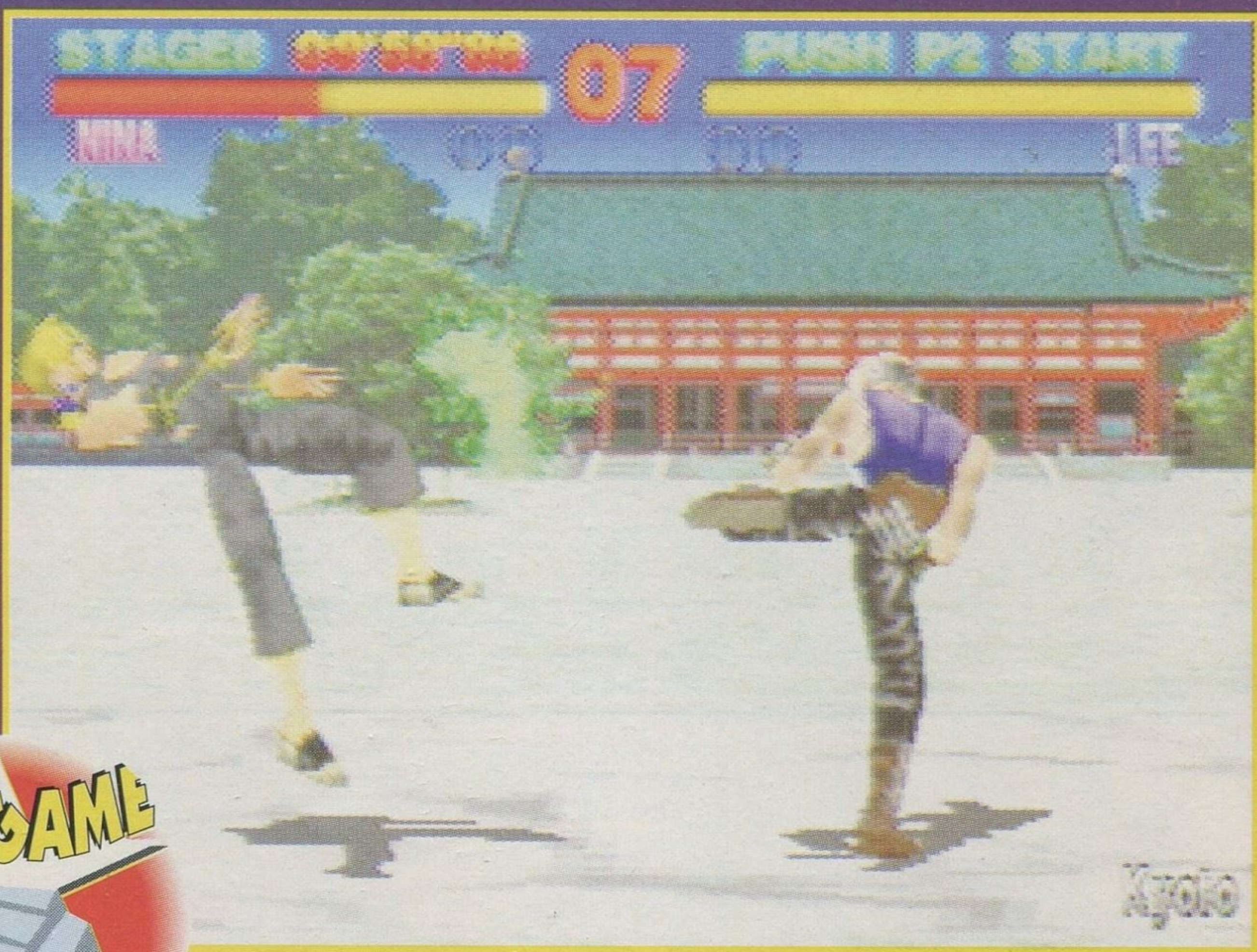
LAW
179 cm/69 kg - 25 anni; cosa vi aspettate da uno così? Che sia buono, cinese e esperto di kung fu! Ha una marea di colpi a catena da eseguire il più rapidamente possibile.

MICHELLE
163 cm/53 kg - 18 anni; la piccola indiana d'America distrae gli avversari con mosse discretamente rapide e potenti, per poi sorprenderli alle spalle con prese spaccaschiena.

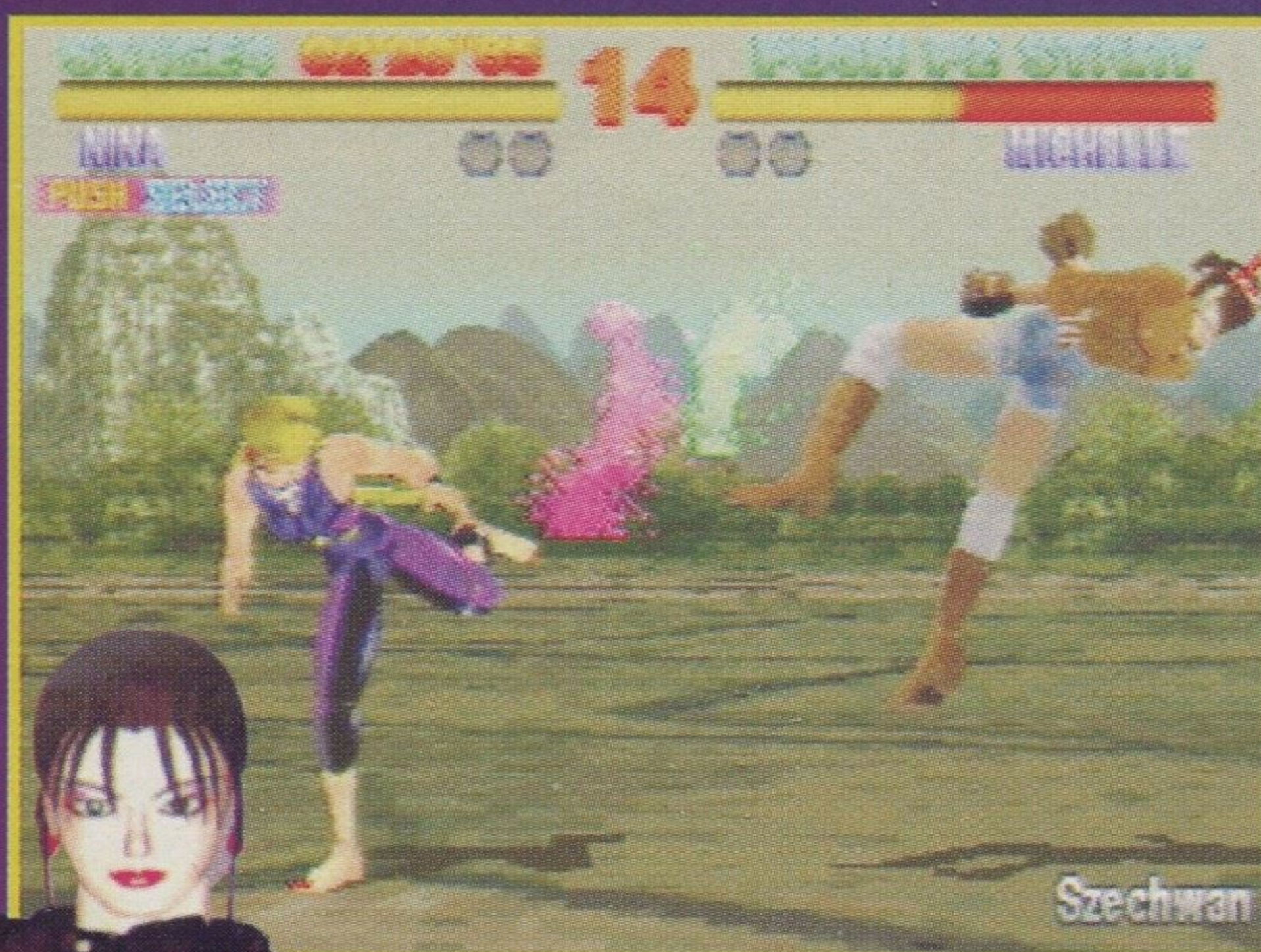
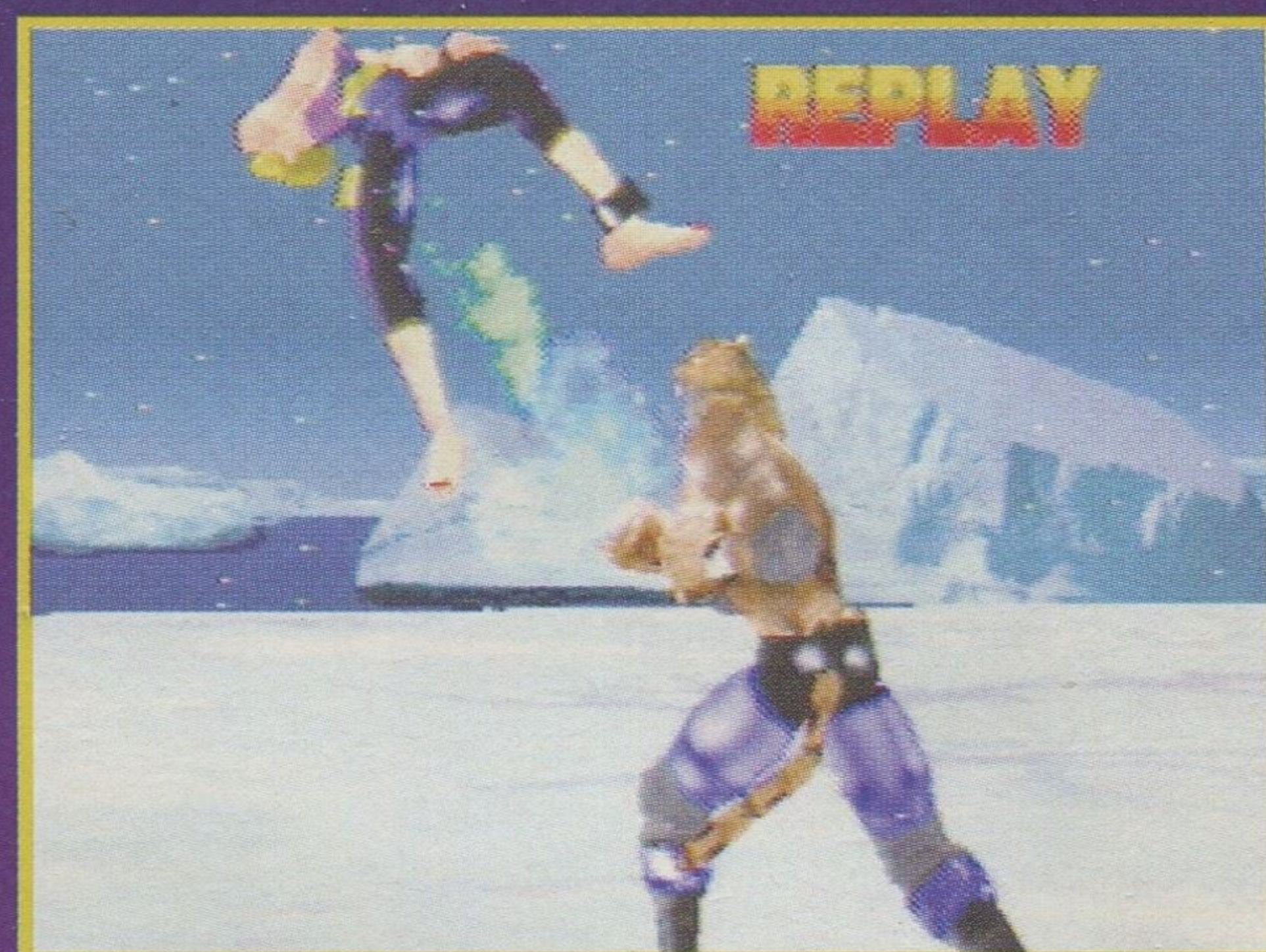
YOSHIMITSU
178 cm/63 kg - anni...?; ha le movenze di un ninja ma l'armatura di un cavaliere, tutto ciò che si conosce di lui è la sua tecnica esotica con colpi sempre molto aggressivi.

鉄
TEK

tentativi, di non appartenere. Il gioco continua con una presentazione cinematografica dei personaggi base: ai quali è dedicato un breve spezzone di filmato che mostra un certo spessore psicologico. Non farete certo fatica a scegliere il vostro preferito già da queste prime battute iniziali.
Interrompendo il successivo "demo" si accede alla schermata principale, che presenta varie opzioni e il modo a uno o a due giocatori; una volta iniziata la partita si può notare subito una certa somiglianza del motore grafico a quello di *Virtua Fighter*, arricchito però da tutti gli elementi che già avevano fatto grande *Toh Shin Den*. I particolari del caso degni di nota sono davvero troppi per essere elencati su queste colonne, valgano per tutti: l'intero corpo del lottatore che si muove anche all'esecuzione della mossa più semplice, finezze come tatuaggi, disegni sulle vesti, capelli e dita delle mani realizzati con una precisione che definire maniacale è

POWER GAME

Quando appare la scritta select view si può cambiare la visuale di gioco premendo Select.

Ecco una delle tante prese che si possono effettuare in Tekken. Sono una più spettacolare dell'altra.

KEN

Le due bellissime donzelle non si risparmiano colpi letali.

King, il famoso combattente mascherato ha appena lanciato in orbita il suo malcapitato avversario!

Yoshimitsu, in questo caso, sembra a mal partito, ma non si sa mai...

Paul è molto bravo con le "prese" e King ne sta facendo le spese.

Anna è una degi dieci personaggi segreti nascosti in *Tekken!*

DOUBLE IMPACT

Oltre a rotazioni e zoomate autonome, durante il gioco si possono selezionare altri due tipi di vista:

NORMALE

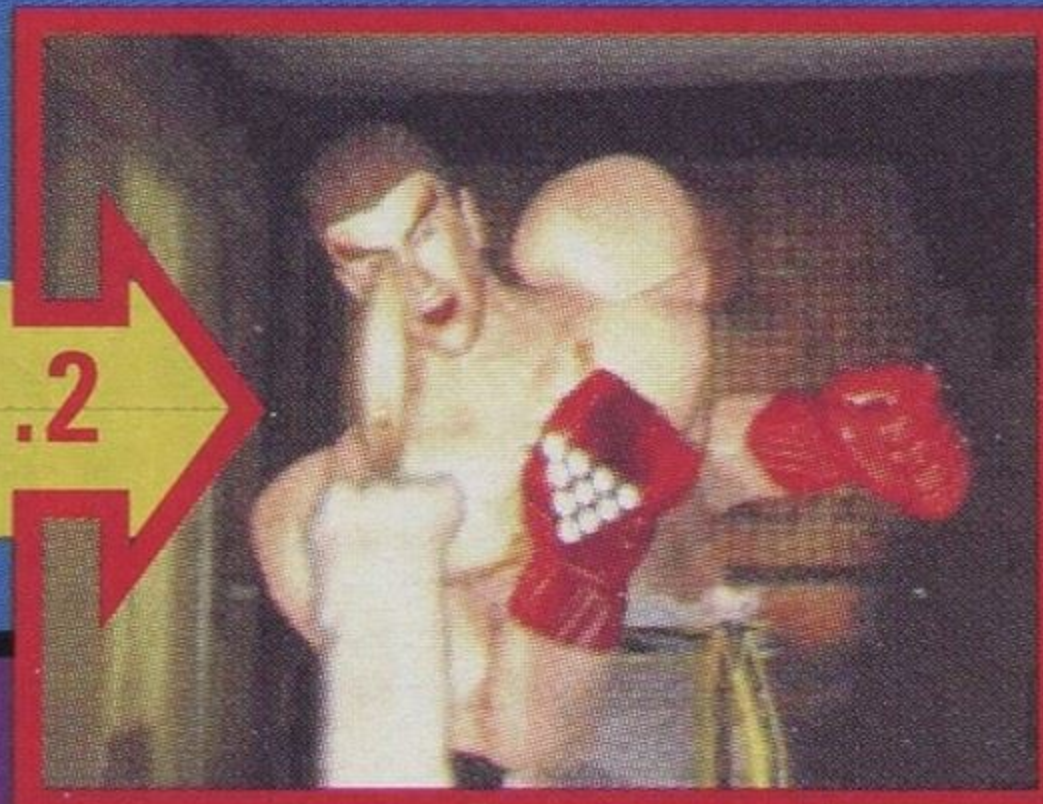
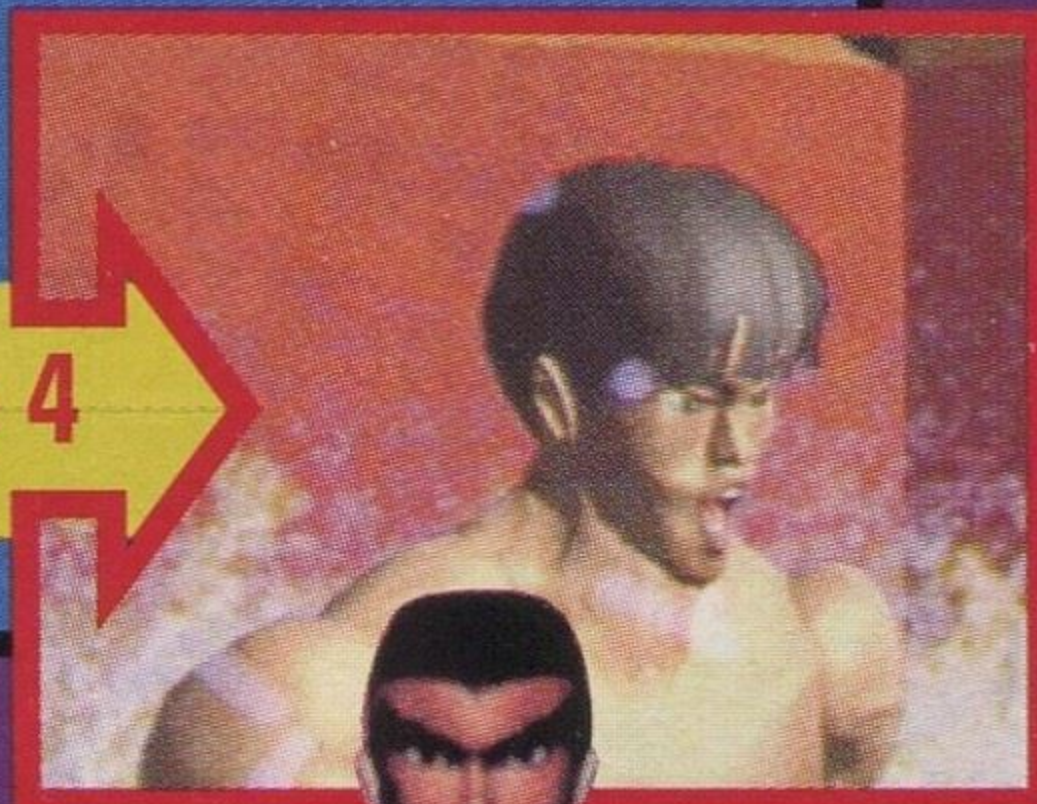
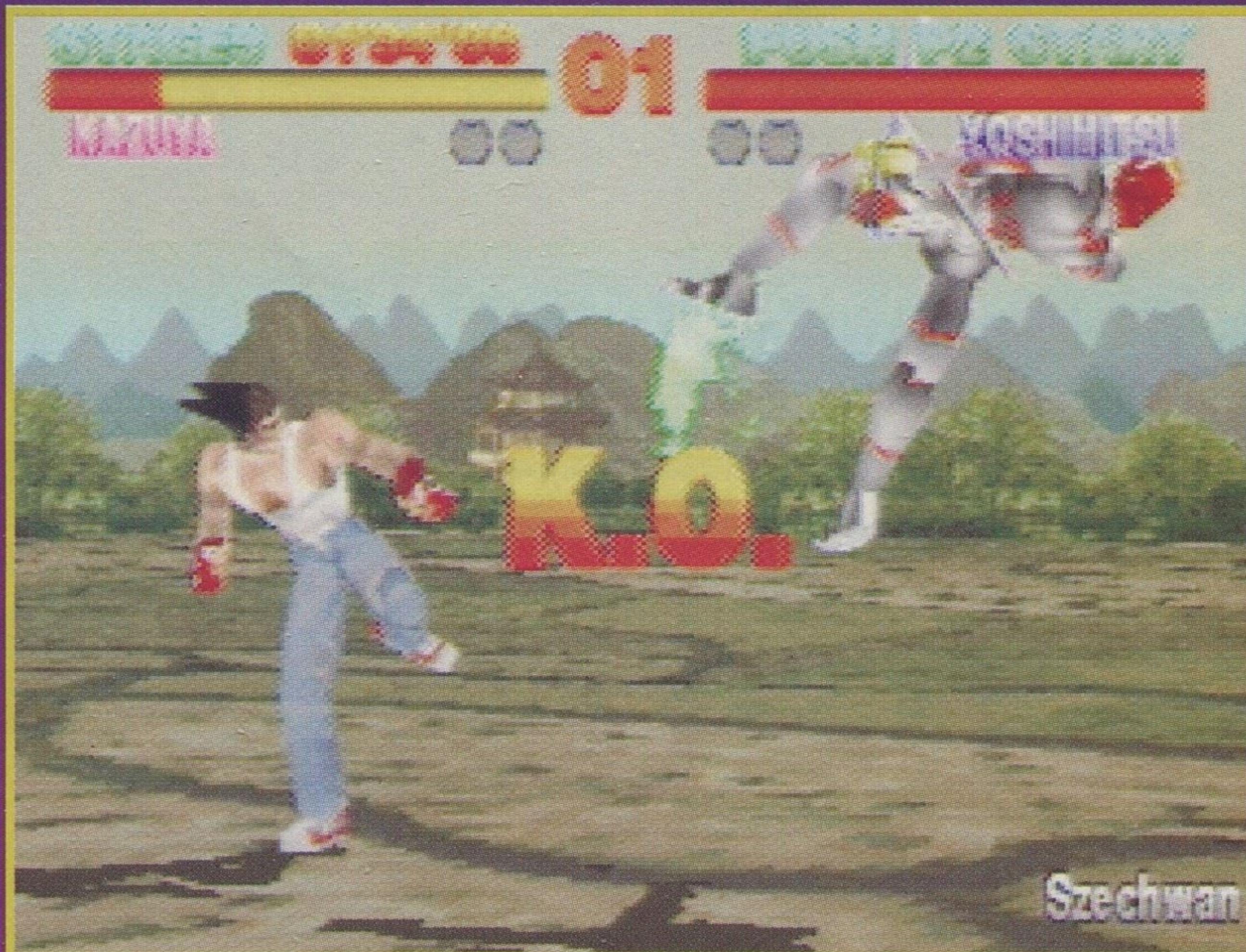
Classica e sobria, permette, oltre alla vista dei personaggi, una movimentata contemplazione degli splendidi panorami.

DALL'ALTO

Originale ma funzionalissima, privilegia la tridimensionalità dell'ambiente con meno attenzione ai piccoli particolari.

poco, fondali bellissimi e sempre vari, fluidità di gioco alla *Street Fighter* e, per concludere, scaling e rotazioni della telecamera davvero eccellenti; altre amenità quali il ring senza limiti di dimensioni, sei mosse speciali a disposizione dei personaggi e due vestiti di foggia e colore totalmente diversi tra loro per ognuno sono inoltre cose che credo meritino perlomeno una citazione. Una volta in azione i combattenti di *Tekken* poco hanno da spartire con tutto quello visto in precedenza: l'arrotondamento dei poligoni, in questo caso, ha sortito un effetto che fa gridare al miracolo, assottigliando in modo vertiginoso il confine tra semplici immagini computerizzate e animazione cinematica. Il controllo dei nostri eroi non è decisamente niente male, unico neo la scarsità di tempo per realizzare le super combo: in linea generale, infatti, il metodo di combattimento è molto istintivo e lascia più spazio a "semplici" calci e pugni che non al resto; da notare comunque che i quattro arti dei guerrieri sono controllati indipendentemente da ognuno dei

CAMPIONI DI TUTTO IL MONDO UNITEVI

Iscriviti al torneo, conosci nuova gente, uccidila!

...1 ...2 ...3 e 4

Nell'immagine in alto potete ammirare Kuma, un orso segreto del gioco.

È una vera soddisfazione riuscire a battere Yoshimitsu, con il rumore di ferraglia che fa quando si sfracella a terra con tutta l'armatura addosso!

tasti del Joypad, cosa mai vista a memoria d'Orwell. Il fattore longevità ha un paio di ottimi incentivi a suo vantaggio: nonostante Heimachi, il primo dei guerrieri finali (sono due, non giocabili) sia sempre lo stesso, quello che lo precede cambia ogni volta che si termina il gioco e, oltre a ciò, ognuno dei personaggi ha un proprio filmato finale tutto da gustarsi, senza contare il modo a due, che in fase opzionistica permette di dosare la potenza impressa ai propri colpi in combattimento. A completare il tutto, le musiche fanno bene la loro parte, sempre (e giustamente) in secondo piano rispetto agli splendidi effetti sonori. Tirando le somme, ho l'impressione che ci sarà molto da lavorare in campo beat'em up per raggiungere il livello toccato da questo titolo: la conversione dal gioco originale è pressoché perfetta, e il puro spirito delle arti marziali vi è integralmente conservato, per la gioia degli appassionati del genere.

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

TEKKEN

Nato dalla collaborazione tra Sony e Namco, *Tekken* è il primo titolo sviluppato per la versione della scheda da bar della PlayStation. Le cose da dire su questo gioco (oltre che è da avere assolutamente) sono veramente tante, soprattutto quando si parla dello sfoggio grafico esibito da una console che si sta rivelando, uscita dopo uscita, forse la migliore, almeno da questo punto di vista. Le tecniche di lotta, davvero svariate e differenziatissime da un personaggio all'altro, sono impiegate in un ambiente senza limitazioni di scorrimento, pur basandosi il movimento vero e proprio sul fulcro di un unico piano di azione. Dettagli che vanno a unirsi (e a superare) quelli di titoli come *Ridge Racer* e *Toh Shin Den* sono fusi con precisione, realismo e fluidità al gioco in generale, dimostrando come il campo nascente delle macchine a 32 bit possa essere supportato da acquisti che, col passare del tempo, giustificheranno appieno l'iniziale, esorbitante, costo di queste ultime.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (1–10): 9

Si ottiene un discreto interessamento fin dall'inizio, ogni partita successiva è poi un nuovo traguardo da superare

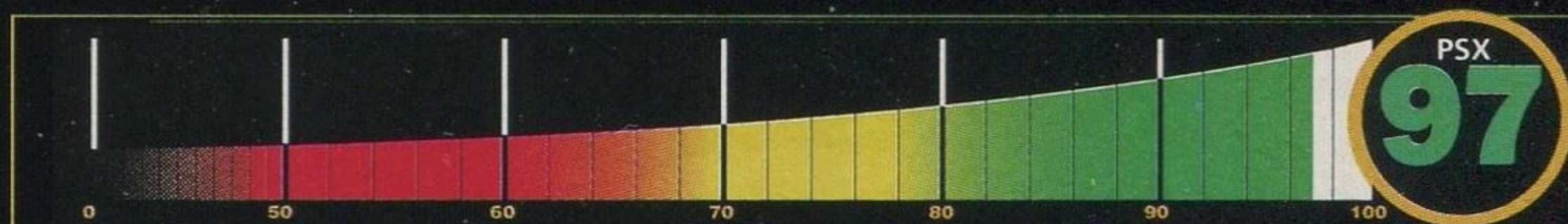
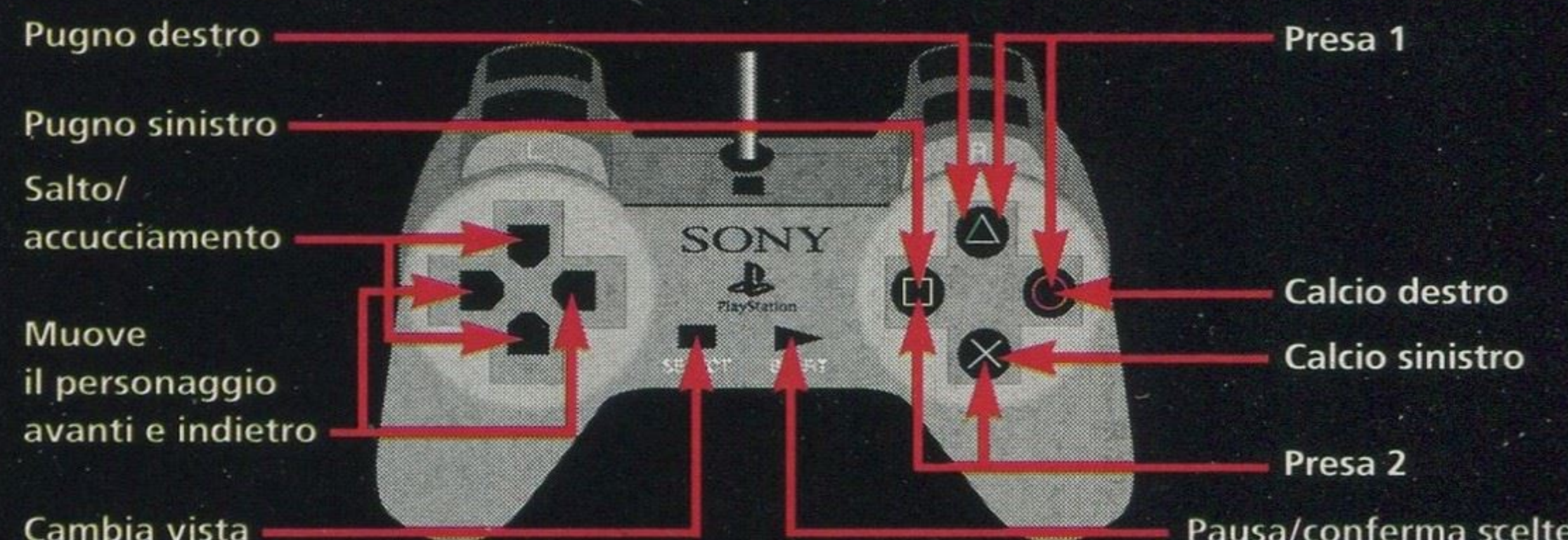
GRAFICA (1–10): 10

Vi basti sapere che è di gran lunga superiore a tutti i suoi predecessori... Altre domande?

SFIDA (1–10): 9

Decisamente longevo: prima di finirlo dovrete padroneggiare abbastanza bene il personaggio

SONORO (1–10): 10

Le musiche sono buone, gli effetti (scricchiolii d'ossa e urli di vittoria) decisamente strepitosi

0 50 60 70 80 90 100

PSX **97**

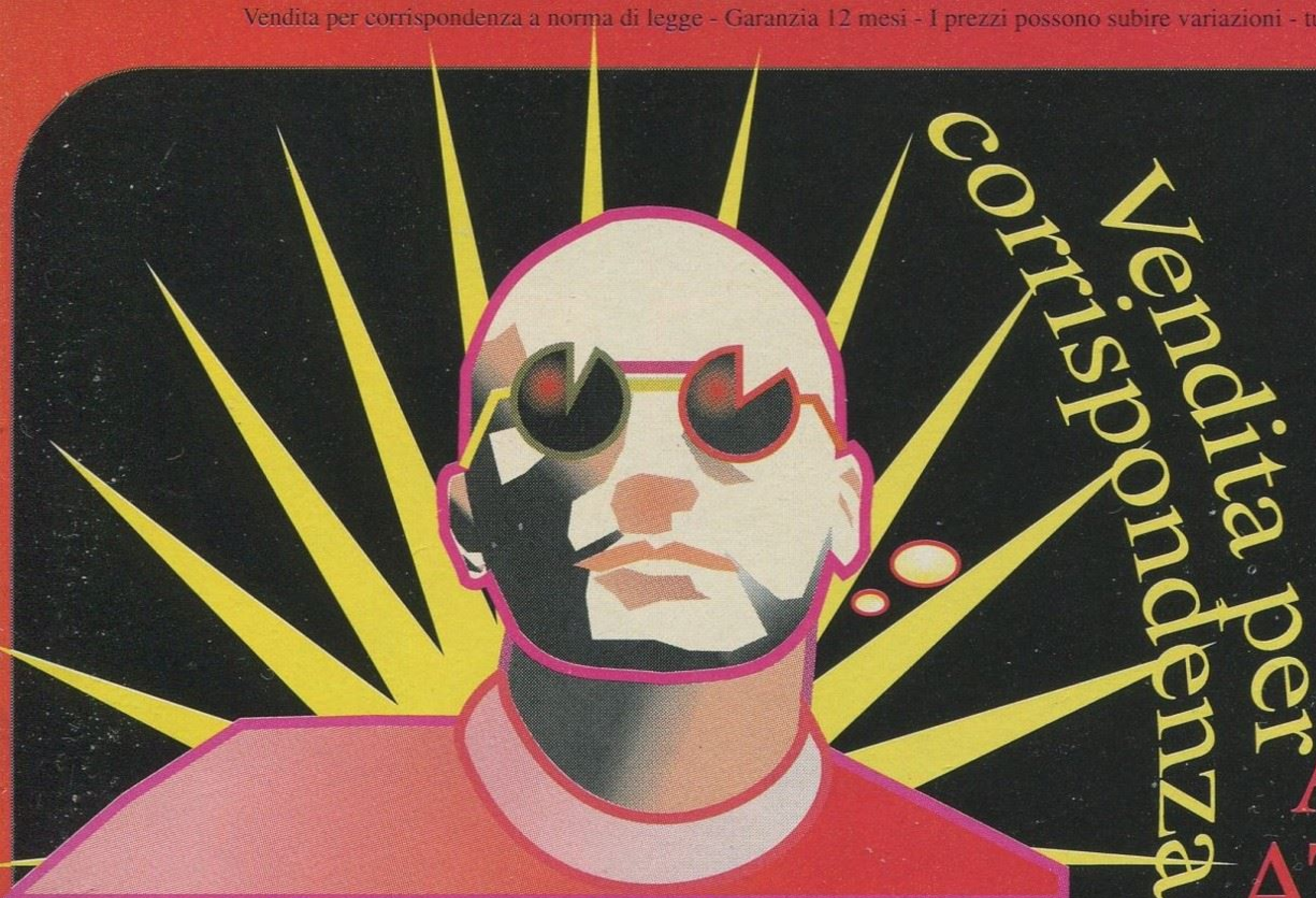
SOTTO CONTROLLO

- Pugno destro
- Pugno sinistro
- Salto/accucciamento
- Muove il personaggio avanti e indietro
- Cambia vista
- Presa 1
- Calcio destro
- Calcio sinistro
- Presa 2
- Pausa/conferma scelte

N.B.: il joypad è riconfigurabile a piacere

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi propietari - Tutti i prezzi sono IVA compresa.

VIRTUAL GAMES

Vendita per corrispondenza

Tel. 019-695291

FAX. 019-690120

ATTENZIONE ATTENZIONE
ATTENZIONE ATTENZIONE
ATTENZIONE ATTENZIONE

VIRTUAL GAMES HA CAMBIATO SEDE

VENITE A TROVARCI NEL NUOVO PUNTO VENDITA A FINALE LIGURE IN VIA SAGITTARIO N.3 AVREMO I PREZZI ANCORA PIU BASSI

3DO FZ10 + converter + gioco a scelta £. 999.000

Alone in the Dark	99.000
Burning Soldier	99.000
Belzerion	99.000
Corpse Killer	112.000
Demolition Man	119.000
Fifa Soccer	119.000
Gex	115.000
Jammit	89.000
Jurassic Park	79.000
Mad dog Mccree 2	99.000
Mega Race	99.000
Myst	99.000
Novastorm	99.000
Need for Speed	115.000
Quarantine	119.000
Raise of Robots	119.000
Rebel Assault	115.000
Road Rash	99.000
Samurai Shodawn	109.000
Shock Wave	99.000
Slayer	99.000
Shock Wave 2	89.000
Star Control 2	115.000
Star Trek next gen	119.000
Wing Commander 3	119.000
S. Street Fightrer 2	129.000
Theme Park	119.000
Shadow	105.000
Supreme Warrior	119.000
Starblade	99.000

MEGA DRIVE 2 L. 229.000

Atp tour	129.000
BallZ	99.000
ClayFighter	125.000
Dragon Bruce Lee	119.000
Dune II	115.000
Dynamite Headdy	99.000
Ertworm Jim	139.000
Fifa Soccer 95	119.000
Gunstar Heroes	49.000
Jungle Book	109.000
Jurassik Park 2	115.000
Lethal Enforce 2	119.000
Lion King	139.000
Mortal Kombat 2	99.000
Nba Jam T.E.	109.000
Prostriker 2	99.000
Raise of the Robots	99.000
Robocop VS Terminat.	65.000
Road rash 3	119.000
Samuraj Shodown	119.000
Shining force 2	99.000
Syndacate	119.000
Spaiderman tv	109.000
Soleil	129.000
Sparkaster	99.000
Street of Rage 3	85.000
Super Street Fight.E	105.000
The story of thor	129.000
Turtle fighter	69.000
Urban Strike	109.000
X men 2	129.000
Wolverine	119.000
W.W.F. RAW	129.000

SUPER NINTENDO £. 229.000

Art of Fighting 2	139.000
Batman "Animat. series"	129.000
Carrier Aces	119.000
ClayFighter 2	139.000
Donkey Kong Country	129.000
Dragon Ball Z.3	119.000
EarthWorm Jim	129.000
Final Fantasy 3	135.000
Int. Super Star Soccer	129.000
Legend of Mist. Ninja	59.000
Lion King	119.000
Might and Magic 3	125.000
Megamen x 2	135.000
Mortal Kombat 2	115.000
Nba Jam T.E.	119.000
Robocop VS Terminator	129.000
Samuraj Shodown	119.000
Slam Master	129.000
Sparkster	119.000
Street Racer	115.000
Super Mario "All Stars"	89.000
Super Mario Kart	69.000
Super Punch Out	119.000
Super Street Fighter	99.000
Topolino Mania	119.000
Jurassik Park 2	129.000
W.W.F. Raw	115.000

SATURN + DAYTONA +scart£. 1.399.000

Side poket	149.000
Clockwork-Knight	149.000
Galz - Racer	149.000
S. Mistery-Mansion	149.000
Victory Goal	149.000
Gotha	149.000
Myst	149.000
Daytona	149.000
Rampo	149.000
Peeble Beach Golf	149.000

Sega 32X Pal £. 399.000

BasketBall	129.000
Doom	139.000
Methal-head	135.000
Star Warsl	145.000
S. Motocross	129.000
V. Racing Deluxe	139.000

Sony Playstation +Gioco L.1.450.000

Kileak the Blood	179.000
Raiden	189.000
Ridge Race	169.000
Space Grifon	179.000
Tekken	179.000
Toshinden	179.000
Virtual Soccer	189.000

E MOLTI ALTRI..

GAME GEAR £. 220.000

aladin	59.000
Desert Strike	55.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Robocop VS Term.	55.000
Sonic 2	79.000
Sonic Drift	79.000
Street Fither 2	49.000
T2 Judgment Day	49.000
World Cup USA 94	59.000

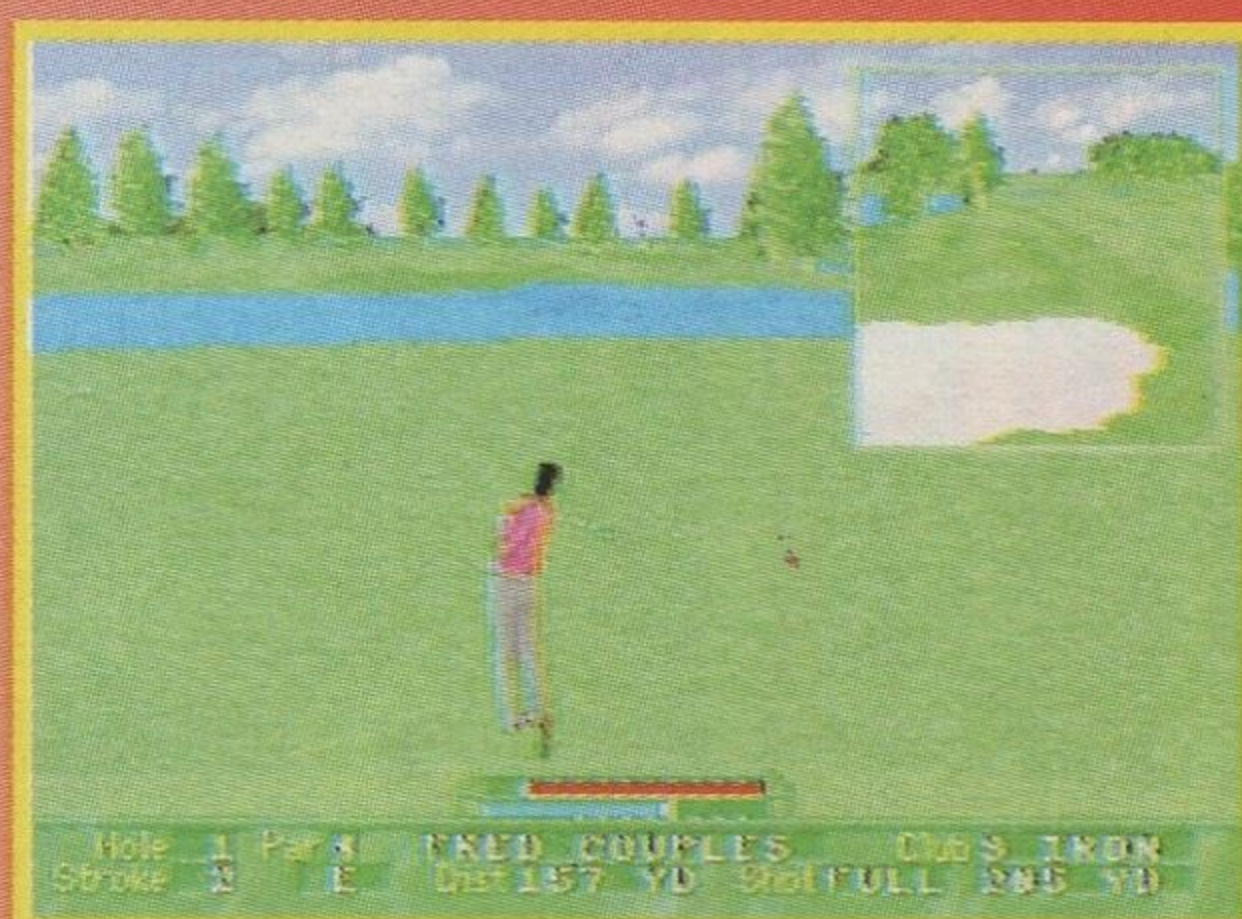
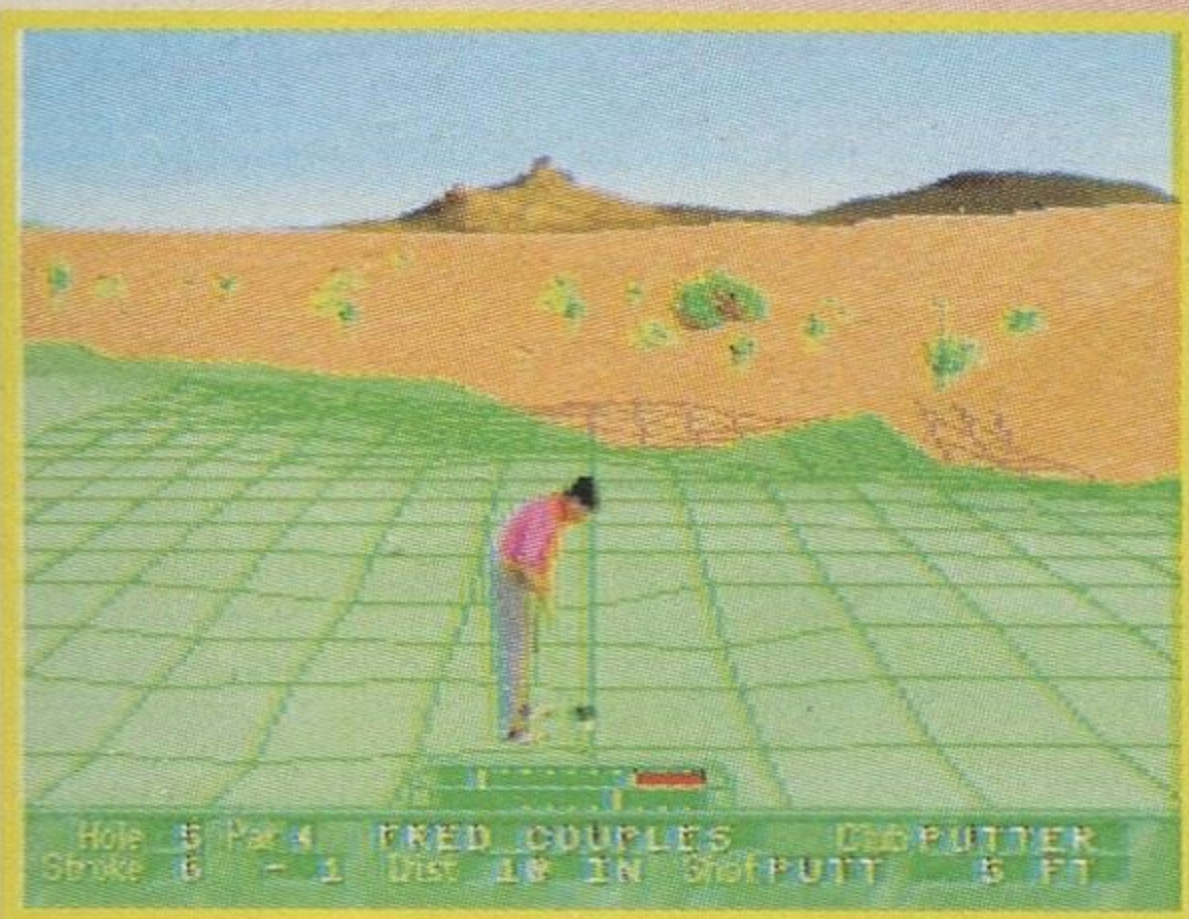
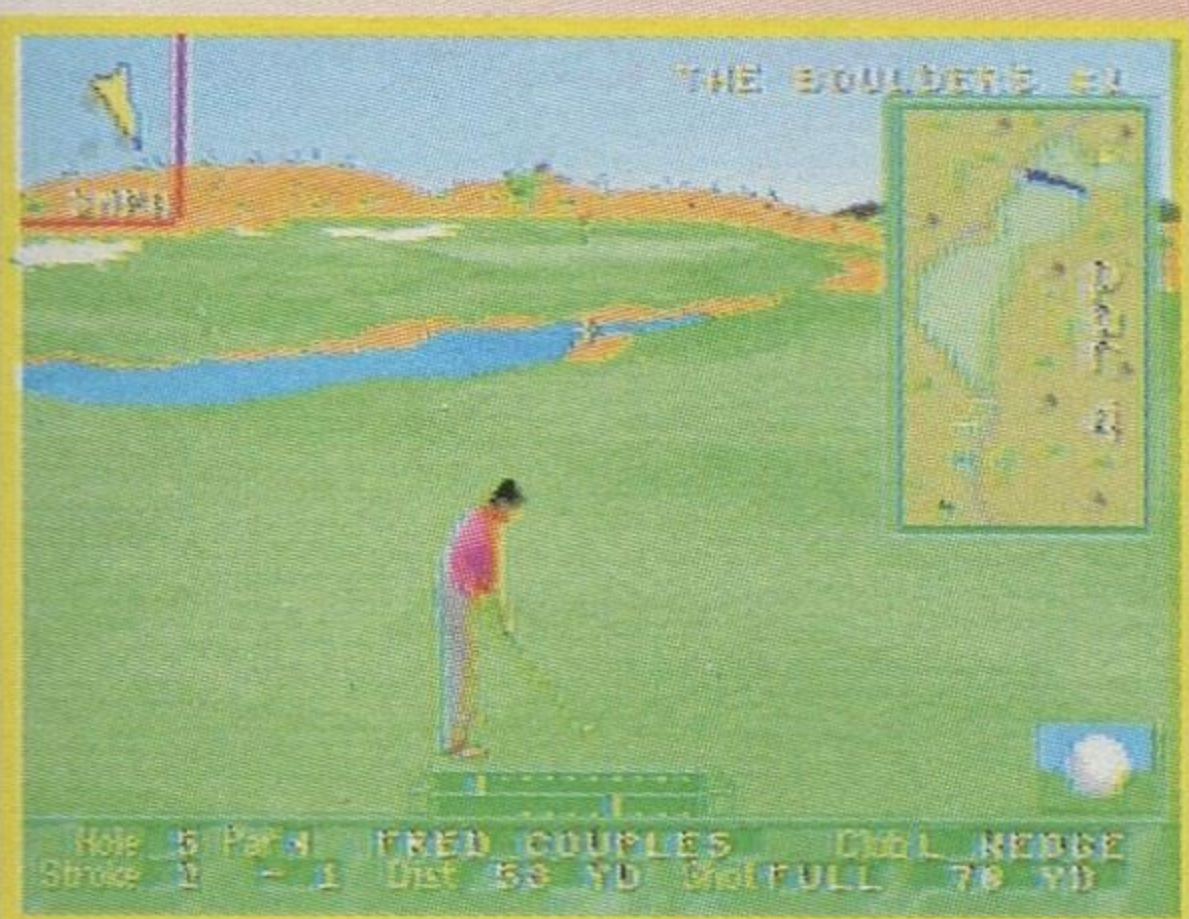
Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/8
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES

Vi anticipo subito che *36GH* è un titolo completo, giocabile e realizzato con cura. Il cuore del sistema di controllo è rappresentato da un sistema a barre che permette di influire sulla potenza e la traiettoria dei tiri in modo semplice ed efficace: per colpire la pallina sono necessari tre pressioni sul pulsante C. Dopo la prima si mette in moto una barra rossa che rappresenta la forza impressa alla mazza; premendo C la seconda volta si arresta la barra e si fissa la potenza del colpo: a questo punto parte una barra azzurra che indica la precisione del colpo. Arrestando la barra, con la terza pressione su C, in corrispondenza della tacca bianca, si otterrà una traiettoria perfettamente rettilinea. Vi assicuro che alla prova dei fatti si rivela intuitivo e flessibile: dopo un paio di colpi sarete in grado di mandare la palla ovunque, con grande soddisfazione. All'insegna della semplicità è anche improntata la visualizzazione delle informazioni di gioco nella parte bassa dello schermo: in un colpo d'occhio si controlla il tipo di mazza selezionata , la distanza dalla buca, il par e il numero di colpi già effettuati.

•*Pentothal*

Hole 1 Par 4 FRED COUPLES Club PUTTER
Stroke 4 E Dist 12 FT Shot PUTT 15 FT

Tramite l'opzione "grid" è possibile avere un'idea precisa dell'inclinazione.

La barra rossa indica la potenza con cui verrà colpita la pallina.

Solo 36 buche non giocano certo a vantaggio della longevità.

In alto a destra è possibile ammirare la buca in tutta la sua totalità.

36 GREAT HOLES

Per la sua natura fortemente elitaria, il golf conta probabilmente più praticanti "virtuali", che ne hanno imparato ogni segreto tramite un videogame, che veri giocatori. In effetti si tratta di uno sport particolarmente adatto a essere trasposto in forma videoludica e in questa ennesima incarnazione, sotto forma di cartuccia per 32X, non sfigura affatto. Certo, non è per *36 Great Holes* che ci si può sentire spinti ad acquistare questa macchina, ma anche se non è una killer application si tratta di un gioco di qualità, privo di difetti plateali: le opzioni sono ricche e sia la grafica che il sonoro sono ben curati. Forse si può muovere una critica al numero non eccessivo di buche presenti (solo 36, come recita il titolo), che può minare in una certa misura l'interesse nel lungo periodo, ma nel complesso questa cartuccia non sarà una delusione per chi deciderà di acquistarla: è sottinteso, comunque, che nel caso di una disciplina abbastanza particolare come il golf, è assolutamente necessario avere in partenza una certa inclinazione.

AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ○ ● ○ P

32 X

GIOCABILITÁ (8/10)
Il sistema di controllo messo a punto per questo titolo si rivela semplice ed efficace: potenza, precisione ed effetto si padroneggiano in breve tempo

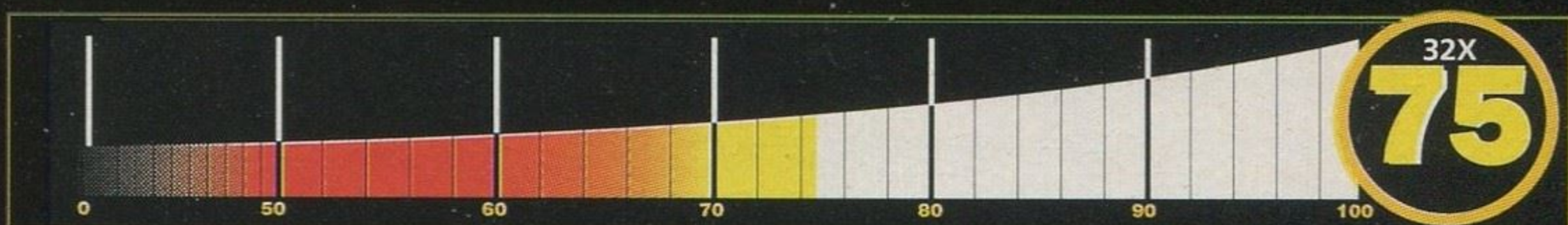
GRAFICA (7/10)
Niente di eclatante dal punto di vista grafico: stile sobrio fatto di colori e tratti molto ben definiti. Il colpo d'occhio è piacevole e funzionale allo stesso tempo

SFIDA (6/10)
Peccato per le 36 buche, che dopo qualche settimana di gioco possono diventare un po' strettine. Una maggior varietà avrebbe giovato senz'altro

SONORO (7/10)
Le partite sono inframmezzate dai consigli digitalizzati di Fred Couples in persona (chi sarà mai costui?). Anche gli effetti sonori sono campionati: molto realistici

32X 75

SOTTO CONTROLLO

Per richiamare il menu generale
Per richiamare l'opzione "grid"
Per selezionare le opzioni, spostare il mirino e cambiare mazza
Per colpire la pallina
Per impostare il tipo di colpo
Per modificare la posizione dei piedi

GAME power

help

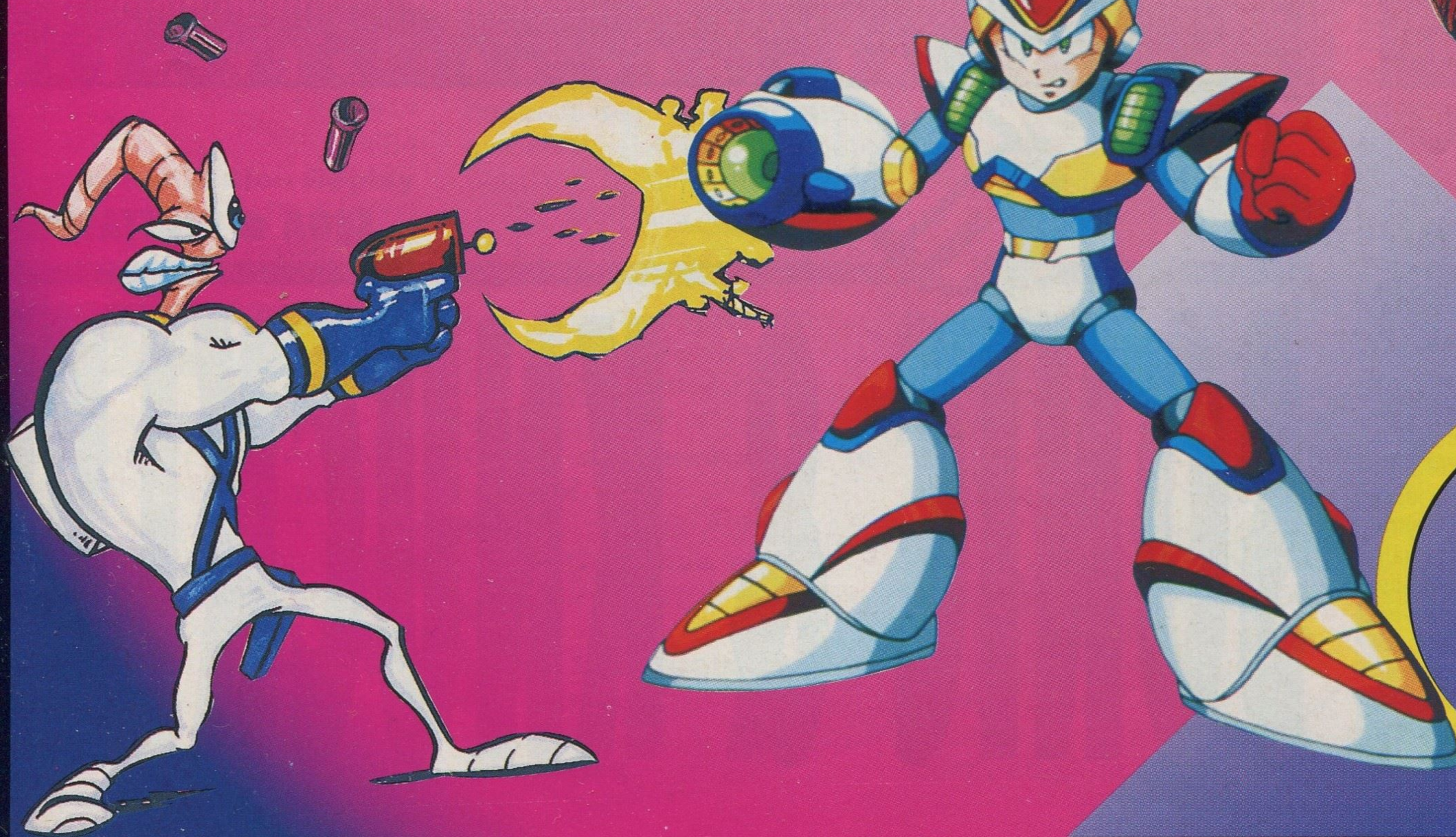
ANNO 2 • N° 5

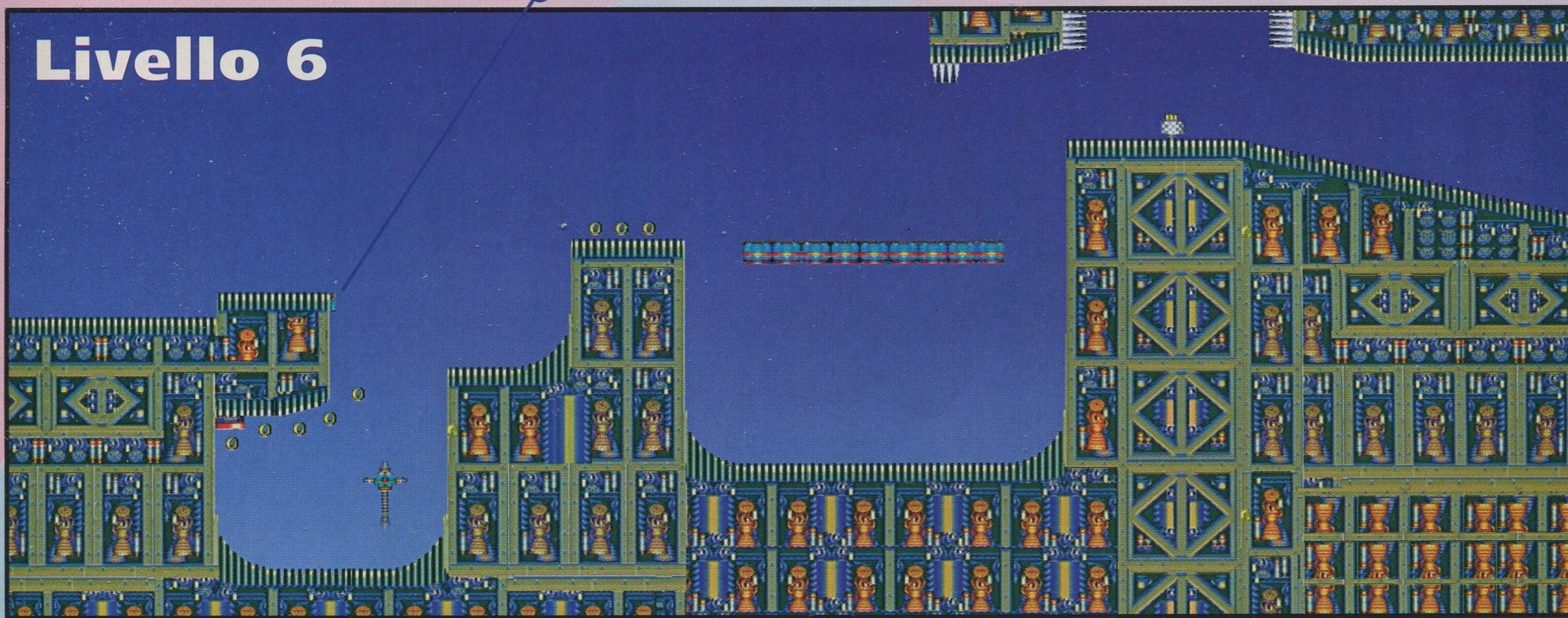
EARTHWORM JIM SNES-MD
ULTIMA PARTE

SONIC & KNUCKLES MD
ULTIMA PARTE

MEGA MAN X2 SNES

5

EARTH WORM JIM • MEGA MAN X2 • SONIC&KNUCKLES

Questo dispositivo crea un ponte elettrico. Tuttavia, i ponti vanno e vengono, quindi è essenziale un buon tempismo per non ritrovarsi nei guai.

Livello 6

Queste piattaforme salgono quando ci salite sopra.

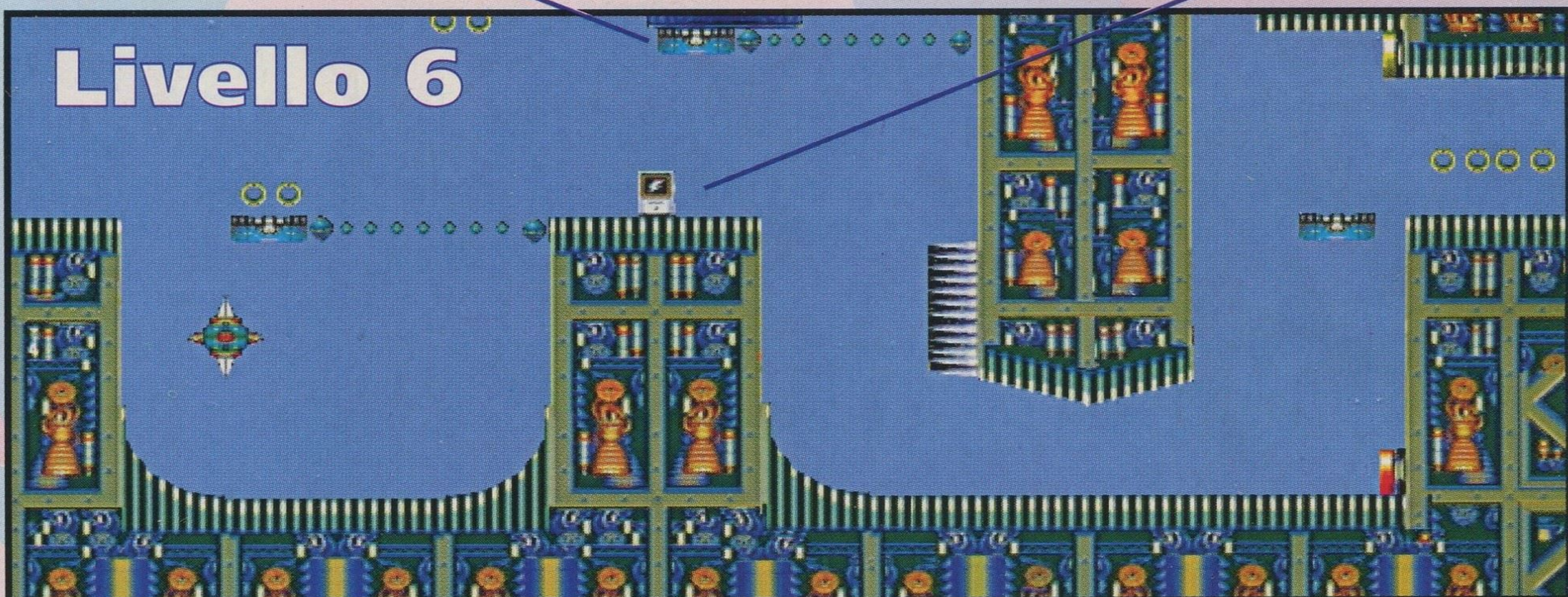
Lo scudo fulmine è qui per essere raccolto. In fondo è sempre un bonus.

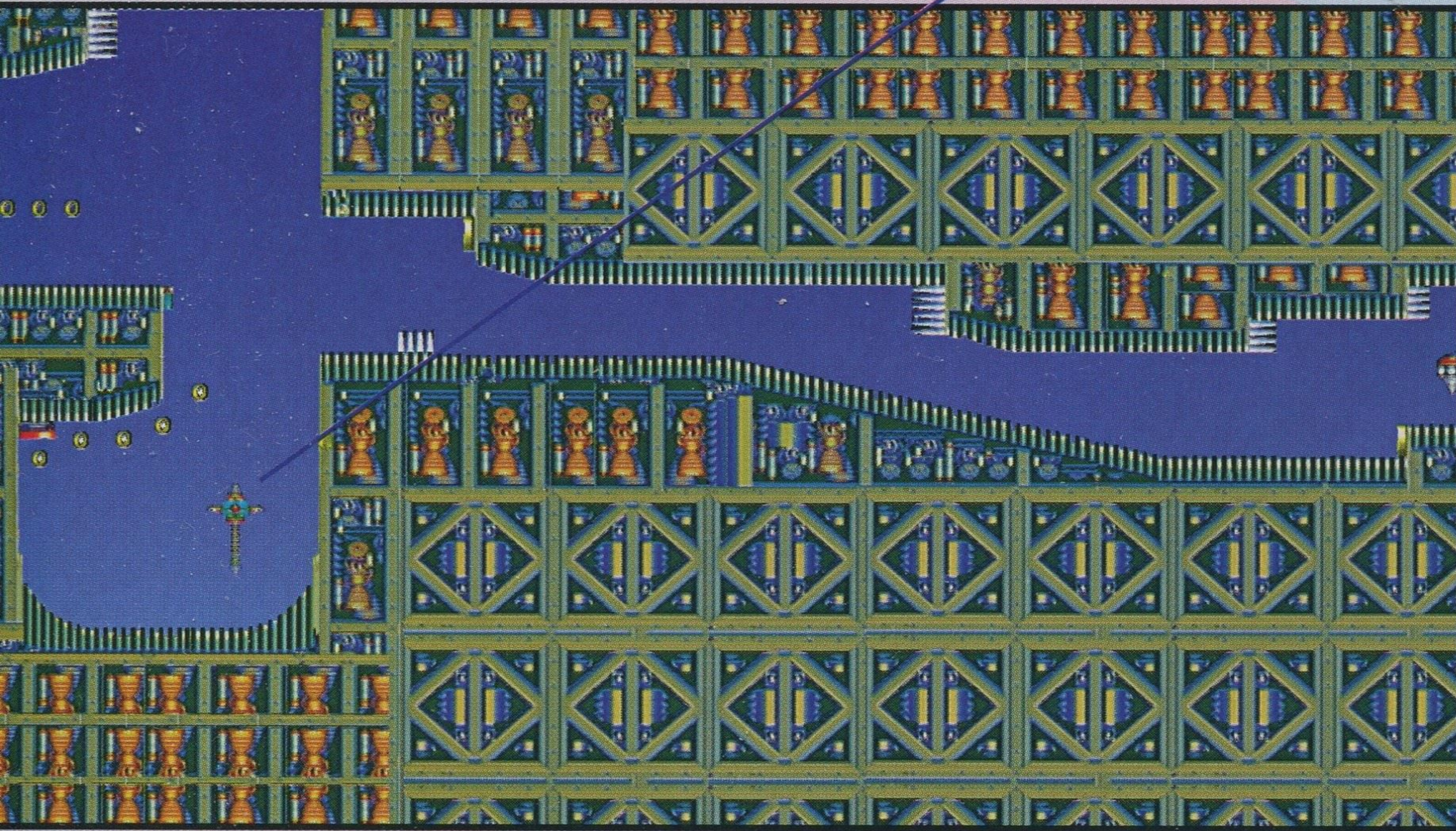
Livello 6

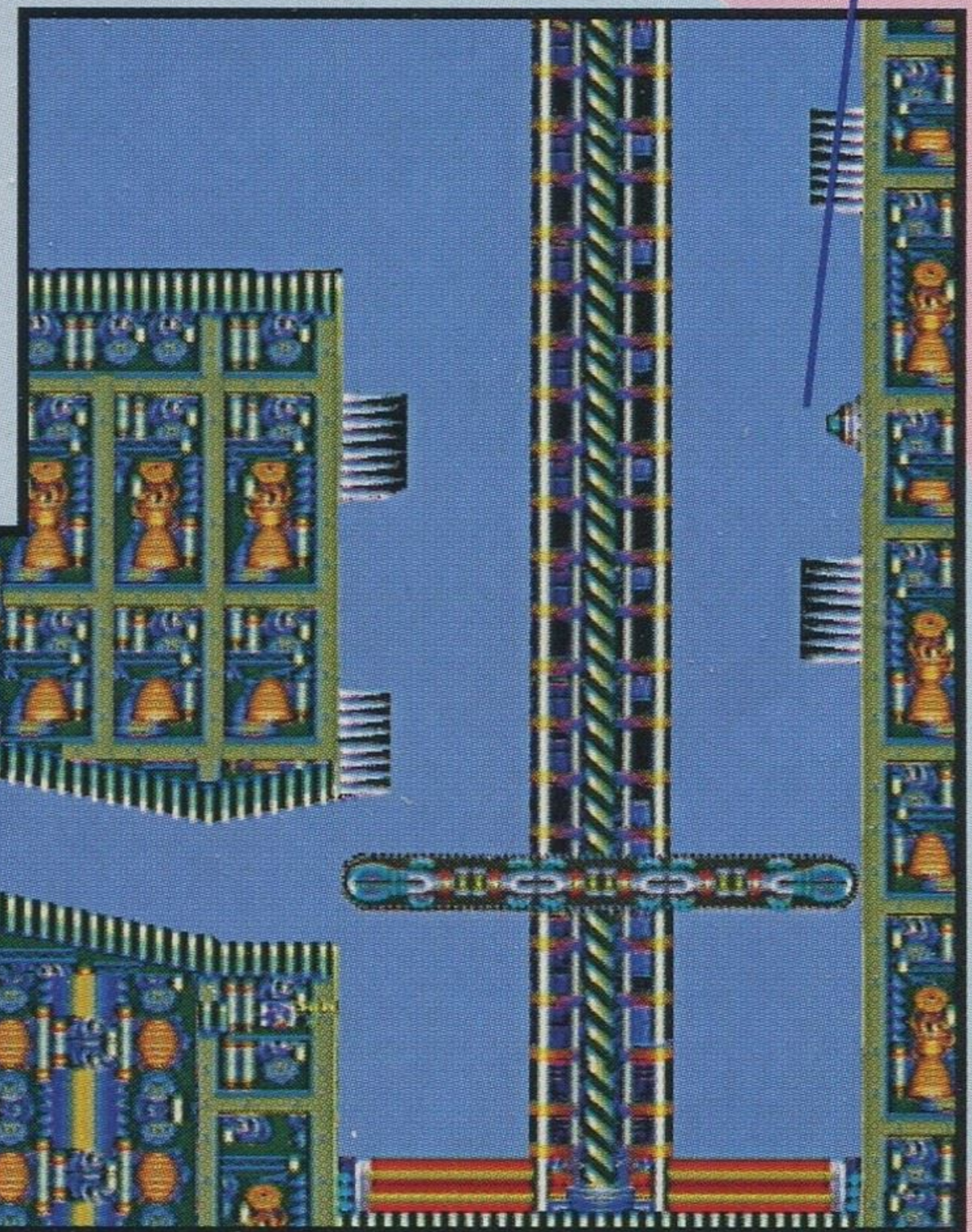
Molti ostacoli vi aspettano in questo livello complesso e veloce. Le trappole più comuni e anche quelle a cui dovrete prestare maggiore attenzione sono i fossi che troverete all'inizio. A prima vista possono sembrare semplici e indifesi, ma se ci cadete dentro, e ci rimanete per troppo tempo, verrete colpiti sulla testa spinosa da uno degli aiutanti di Robotnik. Se fate attenzione non dovreste aver problemi a superare questo livello intatti. State solo attenti a non sottovalutare degli ostacoli che invece potrebbero rivelarsi molto pericolosi.

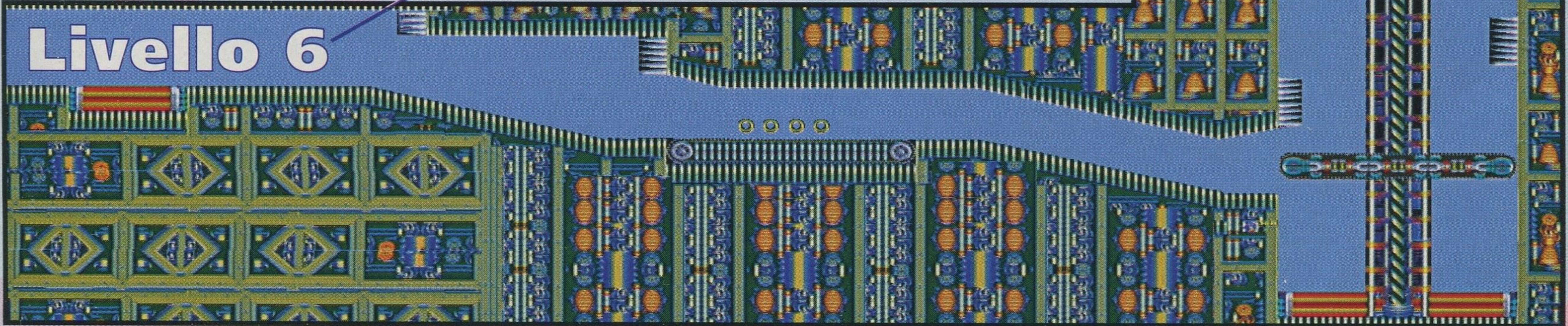
MD

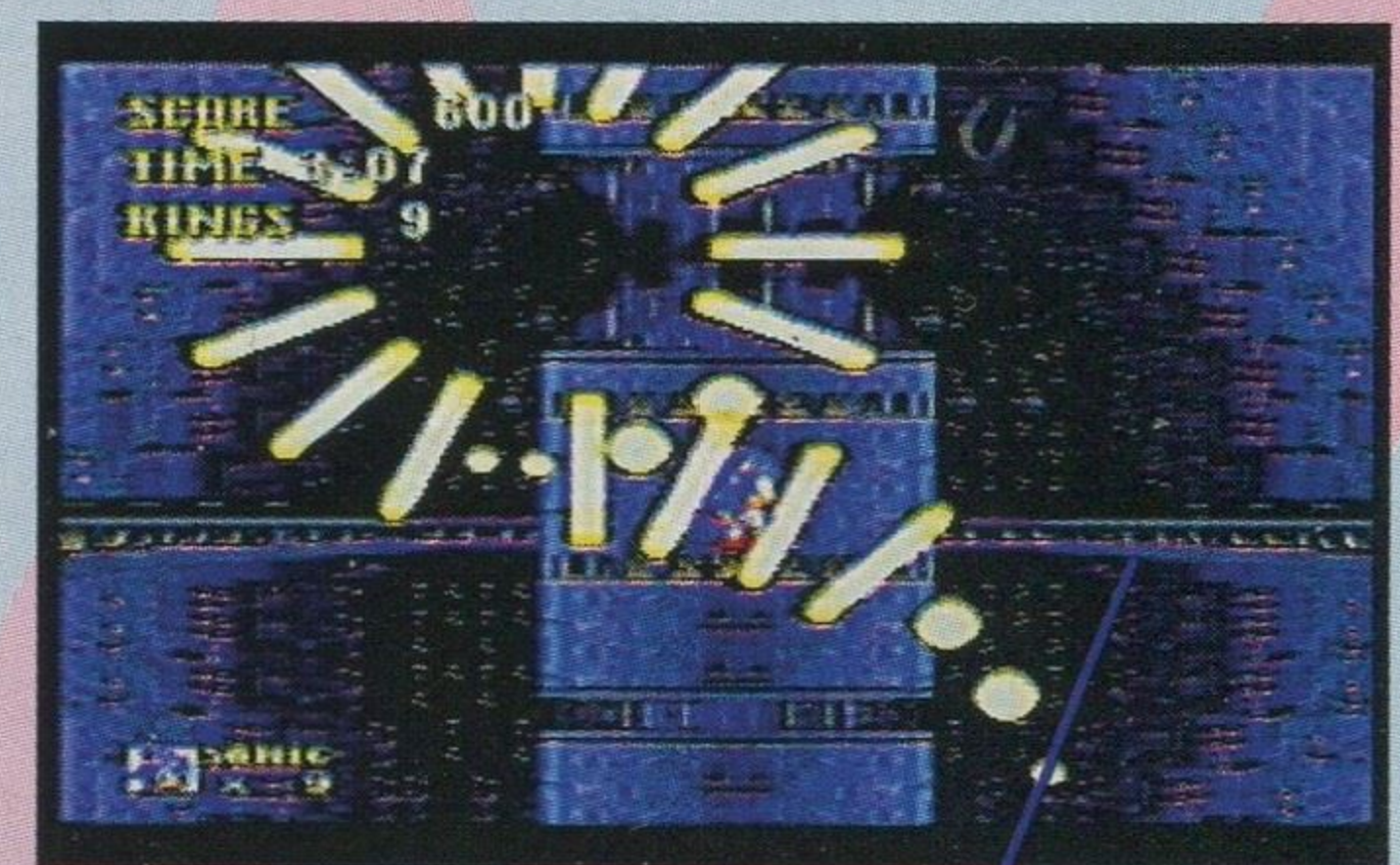
SEGA ● PIATTAFORME

SONIC & KNUCKLES

Dopo aver superato un'infinità di ostacoli e dopo estenuanti sedute di gioco, abbiamo finalmente portato a termine questa lunga soluzione. Ve l'avevamo promesso, quindi non potevamo mancare all'appuntamento.
Questi ultimi livelli nascondono mille insidie, tenete gli occhi bene aperti perché potreste ritrovarvi morti da un momento all'altro.
Per iniziare dovrete fronteggiare continue inversioni di gravità, poi sarà la volta di trappole insidiose quanto strampalate, ovviamente con contorno di un'orda di nemici.
Insomma, se pensavate di esservela cavata facilmente, avete commesso un grosso errore. In bocca al lupo!

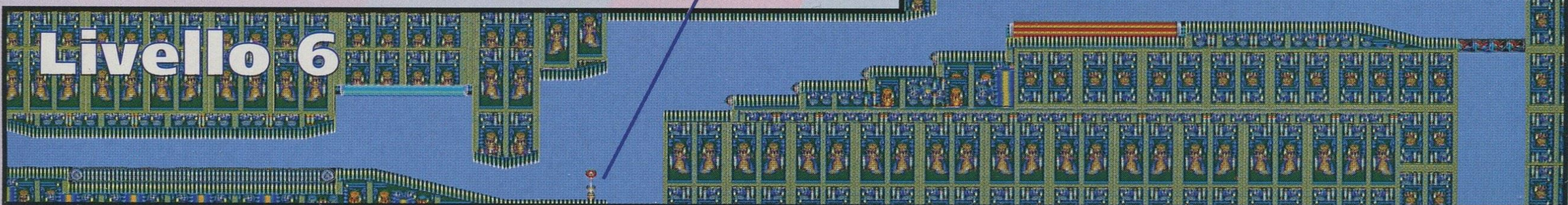
Questo cattivone vi colpirà se rimanete qui per troppo tempo.

Robotnik ha preparato per voi un livello da incubo, con cattivoni che vi aspettano dietro a ogni angolo e trappole capaci di far arrabbiare chiunque. Troverete anche un sacco di respingenti, che vi scaglieranno a tutta velocità contro pericoli vari quali punte e burroni. Continuerete a rimbalzare di quà e di la come una pallina da flipper e ruotando come una trottola. A proposito di ruotare, ricordatevi che ruotando su se stesso Sonic può uscire dai punti più insidiosi.

Fate attenzione ai missili quando prendete l'ascensore-nastro trasportatore.

Non toccate questi tubi rossi, potrebbero arrostire il vostro fondoschiena blu.

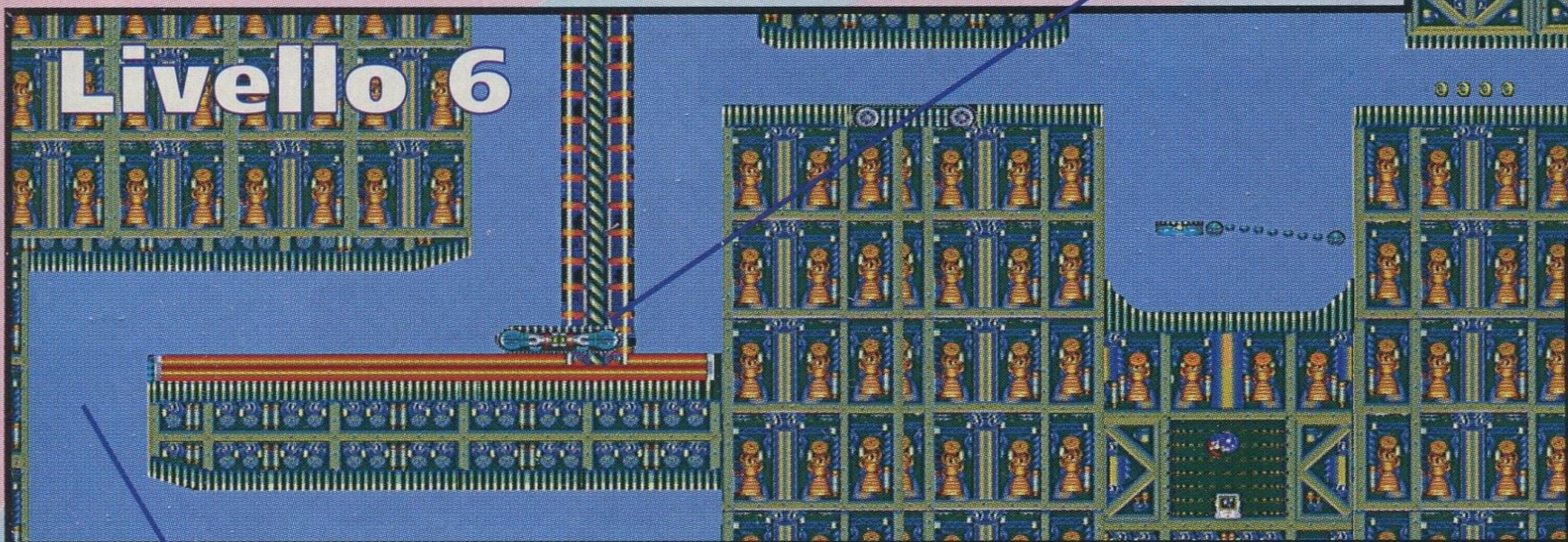
Livello 6

Livello 6

Ci sono un sacco di piattaforme che salgono e scendono quando ci salite sopra. Vi conducono su piani differenti ma, talvolta, se vi sbrigate potete riuscire a passarci attraverso raggiungendo così altre zone del livello. Alcune di queste piattaforme decidono di salire o di scendere in base all'estremità su cui siete saliti.

Questo tubo a spirale si sposta di qua e di là con voi al suo interno. Alla fine vi mollerà a terra ad altissima velocità.

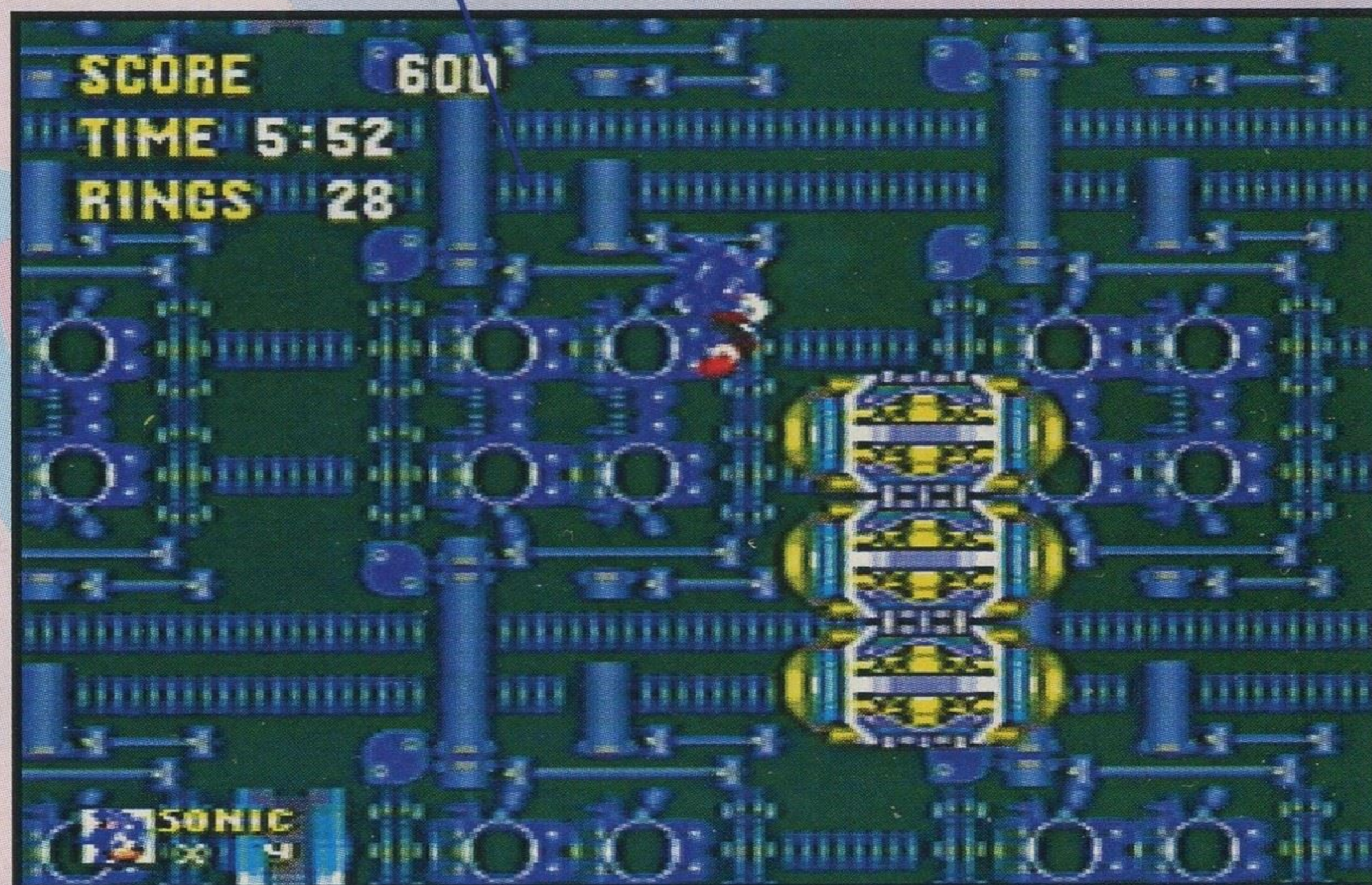
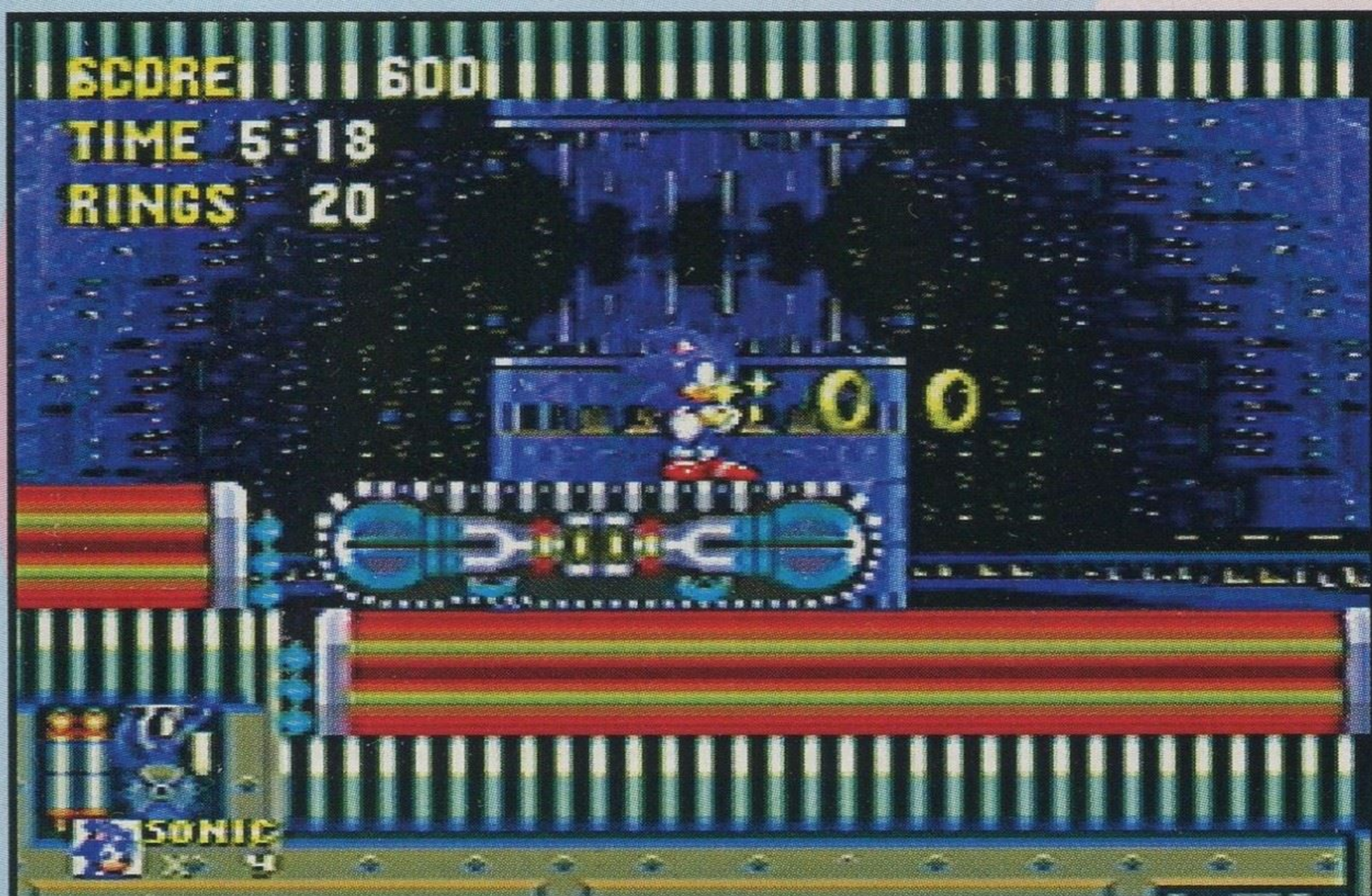
Qui c'è un lampione segnaposizione. Assicuratevi di attivarlo così potrete ripartire da questo punto.

Livello 6

Lungo questo impervio livello, Sonic dovrà continuare all'infinito a saltare, colpire e schivare nella solita maniera. I tubi ustionanti devono essere evitati e superati se si vuole raggiungere il guardiano finale.

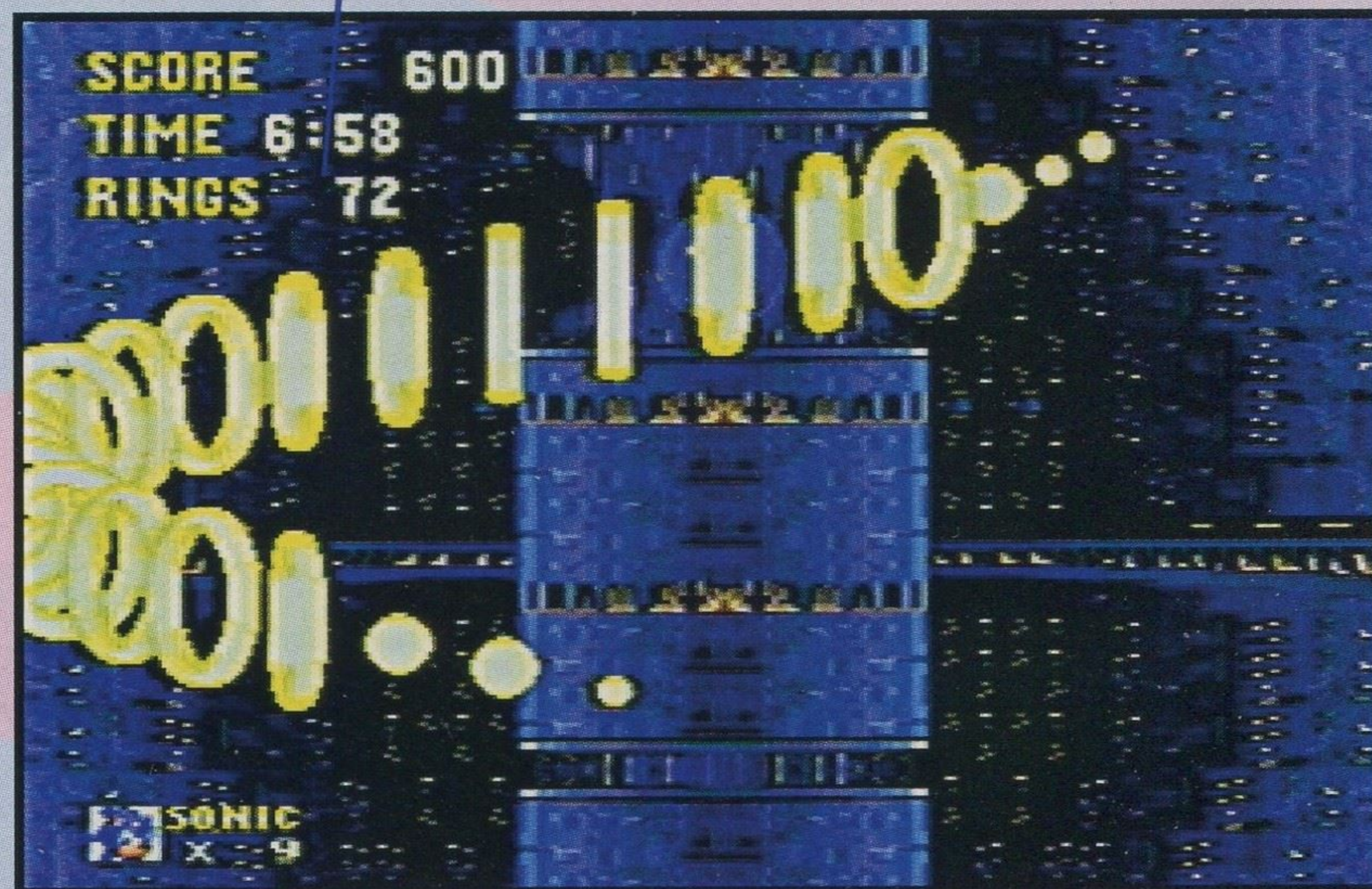
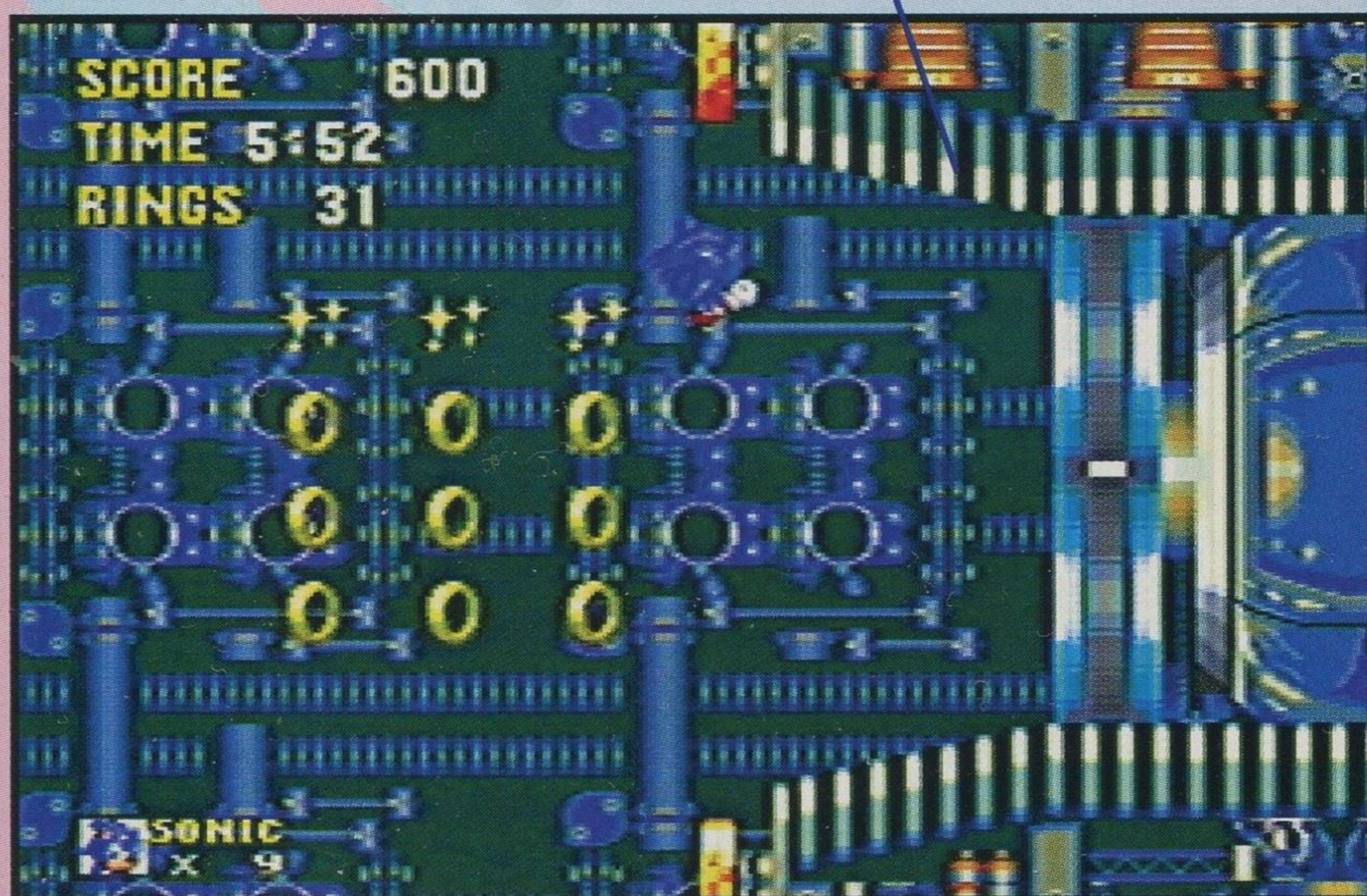
Livello 6

Salite su questo nastro trasportatore e lasciatevi portare oltre questi tubi rossi.

Rimanete sul nastro trasportatore mentre cade su altri tubi rossi.

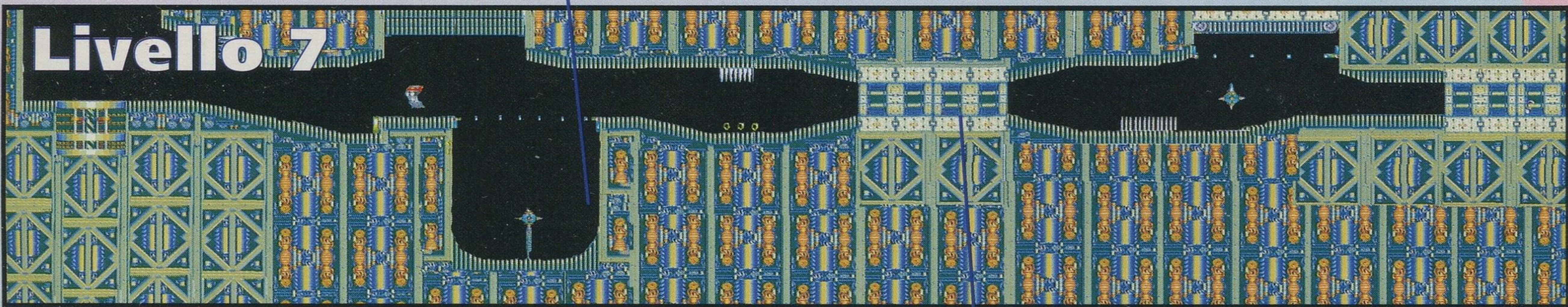
C'è uno stupendo sottogioco contenuto in questo livello: Sonic si troverà imprigionato in una grande stanza dove la forza di gravità lo costringerà a spostarsi continuamente da destra a sinistra. Quando Sonic tocca uno dei muri laterali viene immediatamente respinto indietro verso il centro della stanza dove deve cercare di colpire tutti i sei pulsanti posizionati su un oggetto mobile. Dovrà colpirne uno alla volta, ce ne sono tre da un lato e tre dall'altro, non sarà un lavoro facile, quindi dovrete essere molto bravi e fortunati.

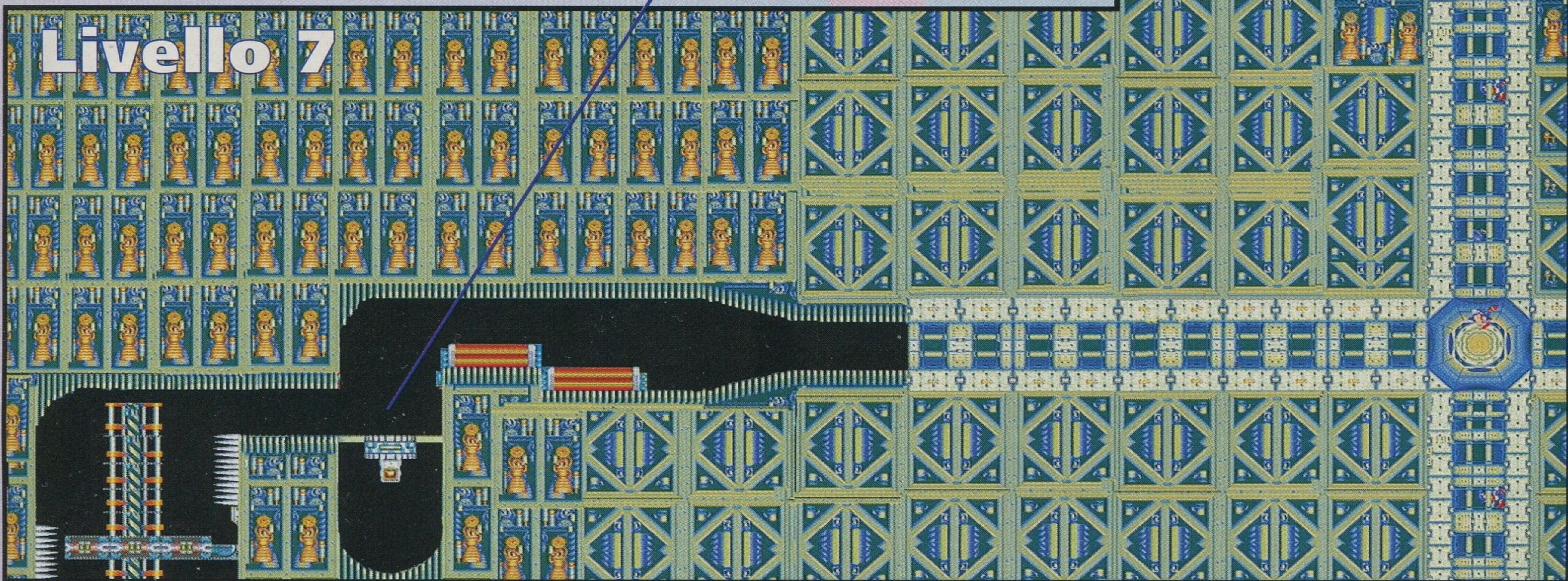
Colpite i bottoni sulla struttura al centro di questo sotto gioco.

L'uscita del sottogioco vi porta all'ultima parte del livello.

Troverete molti altri tubi luminosi che vi porteranno in zone nuove.

Aspettate che le sfere roteanti rallentino e saltate per colpire il punto rosso. Le sfere esploderanno e alla fine esploderà anche la struttura centrale. Quindi verrete attaccati dalla sezione centrale, saltate su una delle due piattaforme e usatele come base per i vostri attacchi rotanti.

Se rimanete bloccati in questo punto, cercate di rotolare fuori il prima possibile se non volete essere colpiti.

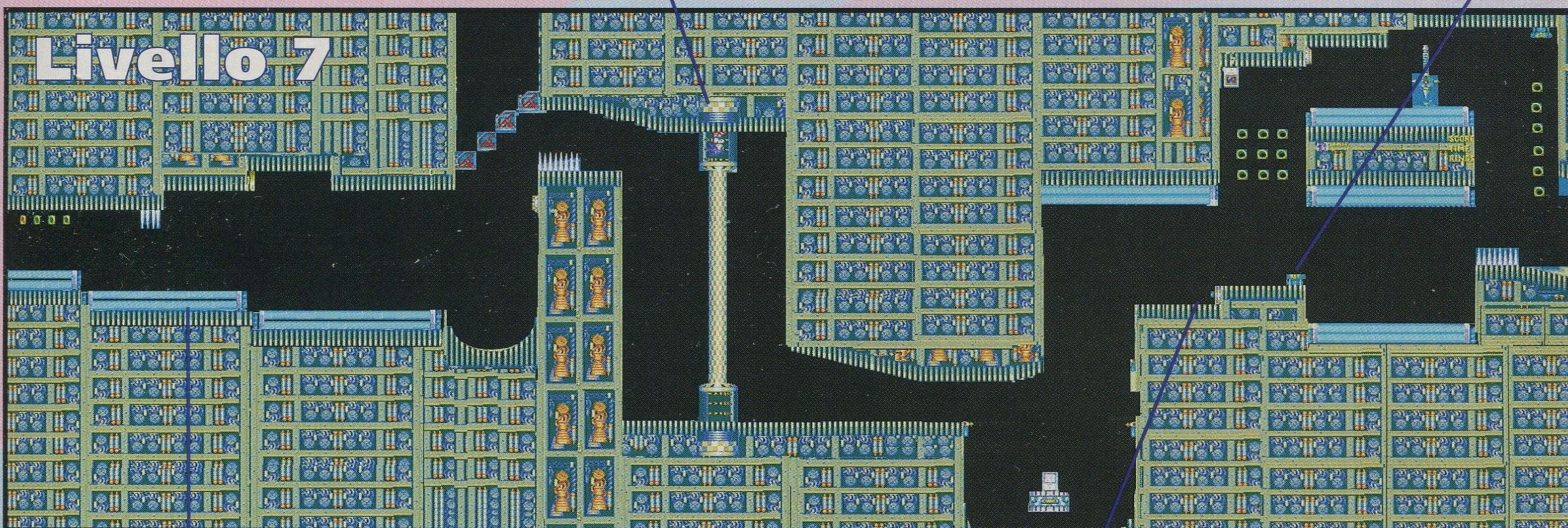
Livello 7

Questa sezione vi farà ruotare su voi stessi. Uscirete dall'altra parte camminando sul soffitto.

Questo livello è diverso da tutti quelli visti nei precedenti giochi di Sonic. Perché? Semplicemente perché viene continuamente invertito il verso della forza di gravità, vi troverete quindi a camminare sul soffitto per metà livello. Ogni cosa è ribaltata. Per evitare problemi vi consiglio di ribaltare il televisore... FERMI, stavo solo scherzando! Divertitevi con questa nuova esperienza da sconsigliare a chi soffre di vertigini.

Raccogliete questi power-up prima di proseguire.

In questo punto potrete trovare uno scudo infuocato.

Livello 7

Queste cabine vi sparano dentro a un tubo e vi fanno uscire dalla parte opposta. Anche la forza di gravità viene invertita.

Qui c'è un altro metodo per invertire la forza di gravità, ovvero trasformare il soffitto in pavimento. Basta salire su questo pulsante e lasciarsi trasportare.

Livello 7

Talvolta l'unico modo per farcela è correre a tutta velocità, magari rischiando di perdere qualche anello.

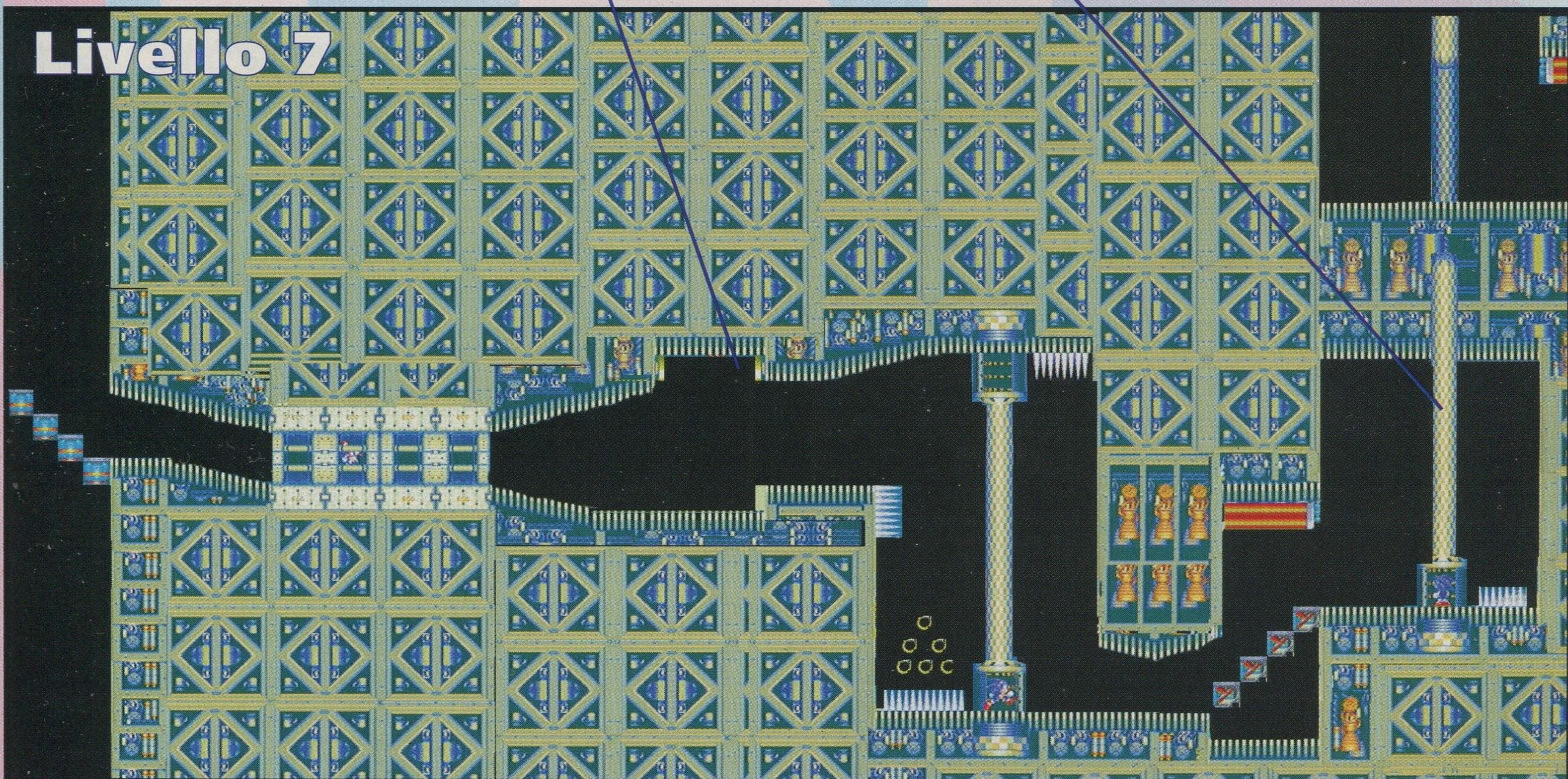
Ci sono missili a ogni gradino. Cercate di non farvi colpire.

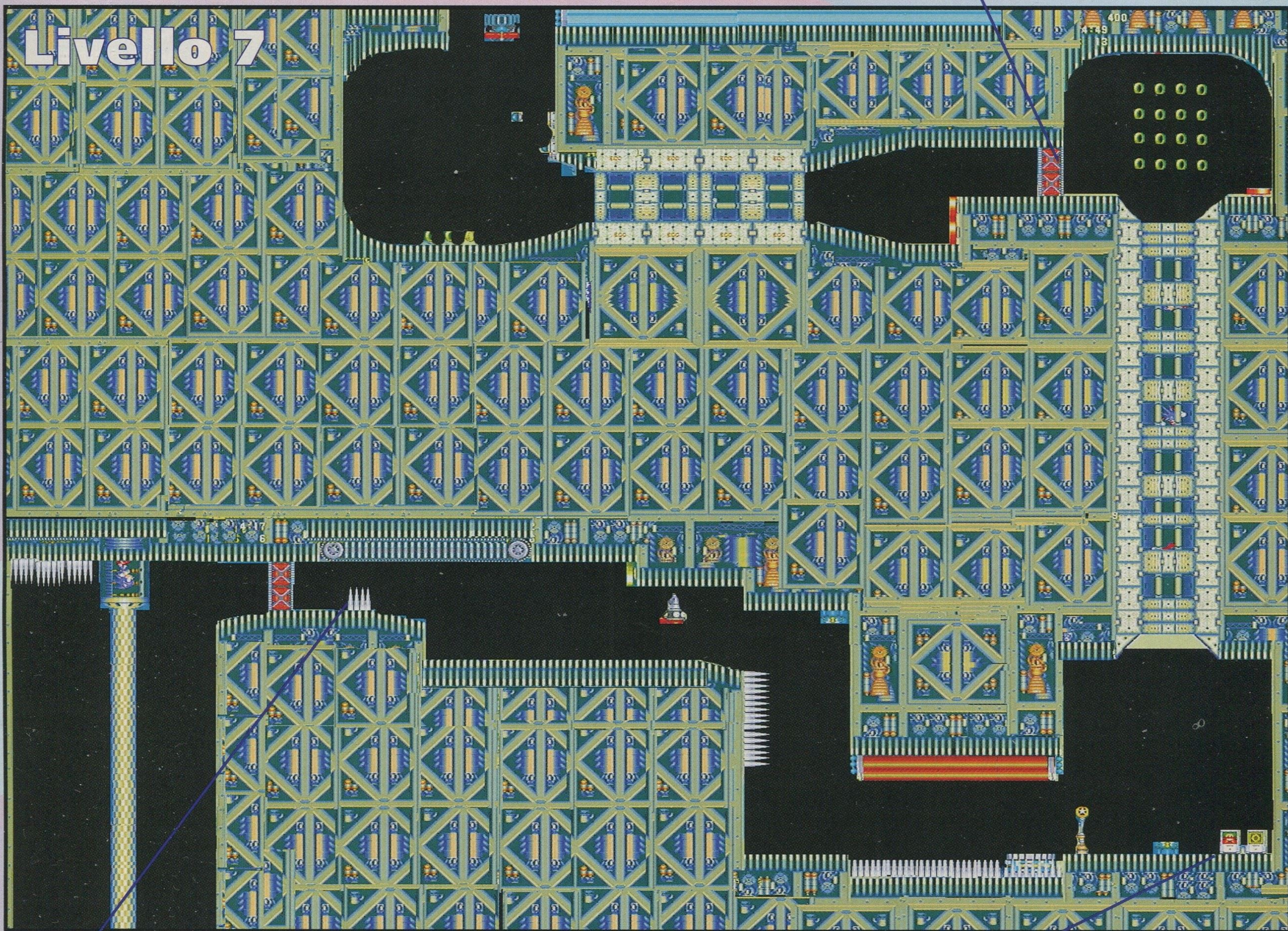
Questo livello vi ribalta continuamente su e giù, avanti e indietro e così via... Ci sono diversi modi per invertire la forza di gravità. Innanzitutto ci sono i pulsanti, quando ci camminate sopra vi ritrovate appesi al soffitto, proprio come se foste senza peso. Poi ci sono i tubi, che vi fanno ruotare su voi stessi fino a quando non ne uscite a testa in giù, e infine ci sono la cabine con il tubo. Quest'ultime sono le più divertenti, venite risucchiati dentro al tubo e venite posati dalla parte opposta. Un vero incubo!

In questo livello sono contenuti un buon numero di bonus ma per raccoglierli dovrete prima familiarizzare con i cambi di gravità. Inoltre il livello è pieno anche di missili. A volte sono dentro i gradini, questo significa che ogni volta che saltate sul gradino successivo avete una possibilità di saltare in aria. Fondamentalmente dovete continuare a saltare per evitare di morire, magari anche il doppio delle volte a cui siete abituati. Se siete in aria è più difficile che perdiate le gambe. Auguri!

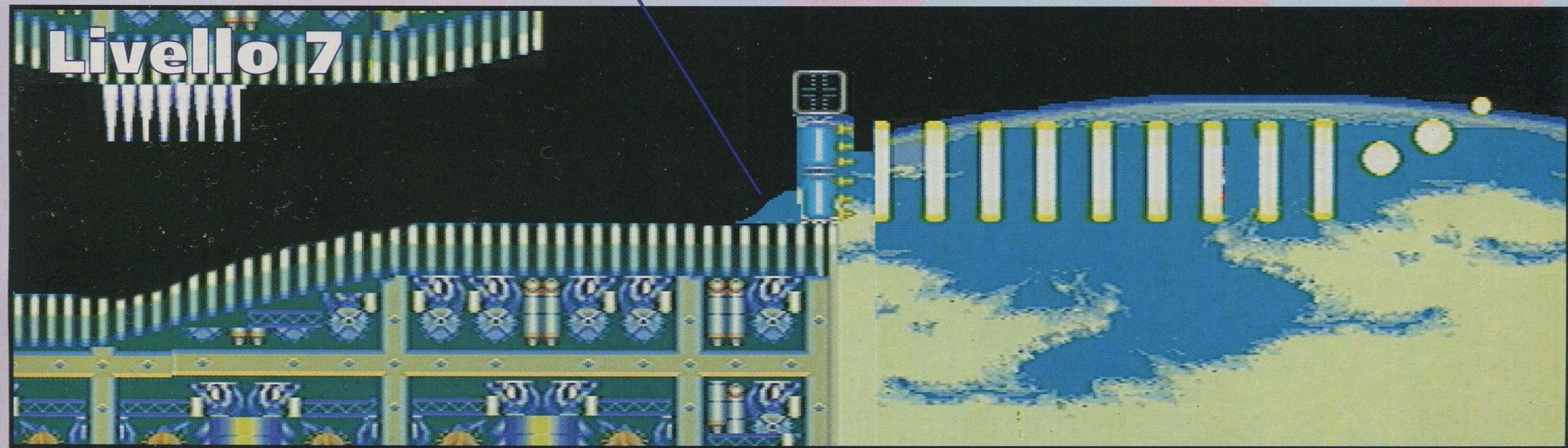
Se rimanete imprigionati in queste due molle verrete sballottati come in un flipper.

Talvolta questi tubi vi conducono molo lontano.

Livello 7

Usate la molla sulla destra per passare attraverso questo muro rosso prima che si chiuda e usate le due molle successive per salire lungo il muro e afferrare il piccolo ascensore.

Livello 7

Non saltate o vi ucciderete da soli.

Aspettate qui di essere trasportati negli anelli gialli.

Non raccogliete questo nefando power-up, perderete tutti gli anelli o magari anche una vita.

Livello 7

Uscite da questo tubo alla massima velocità in modo da poter raggiungere la molla poco più avanti.

Livello 7

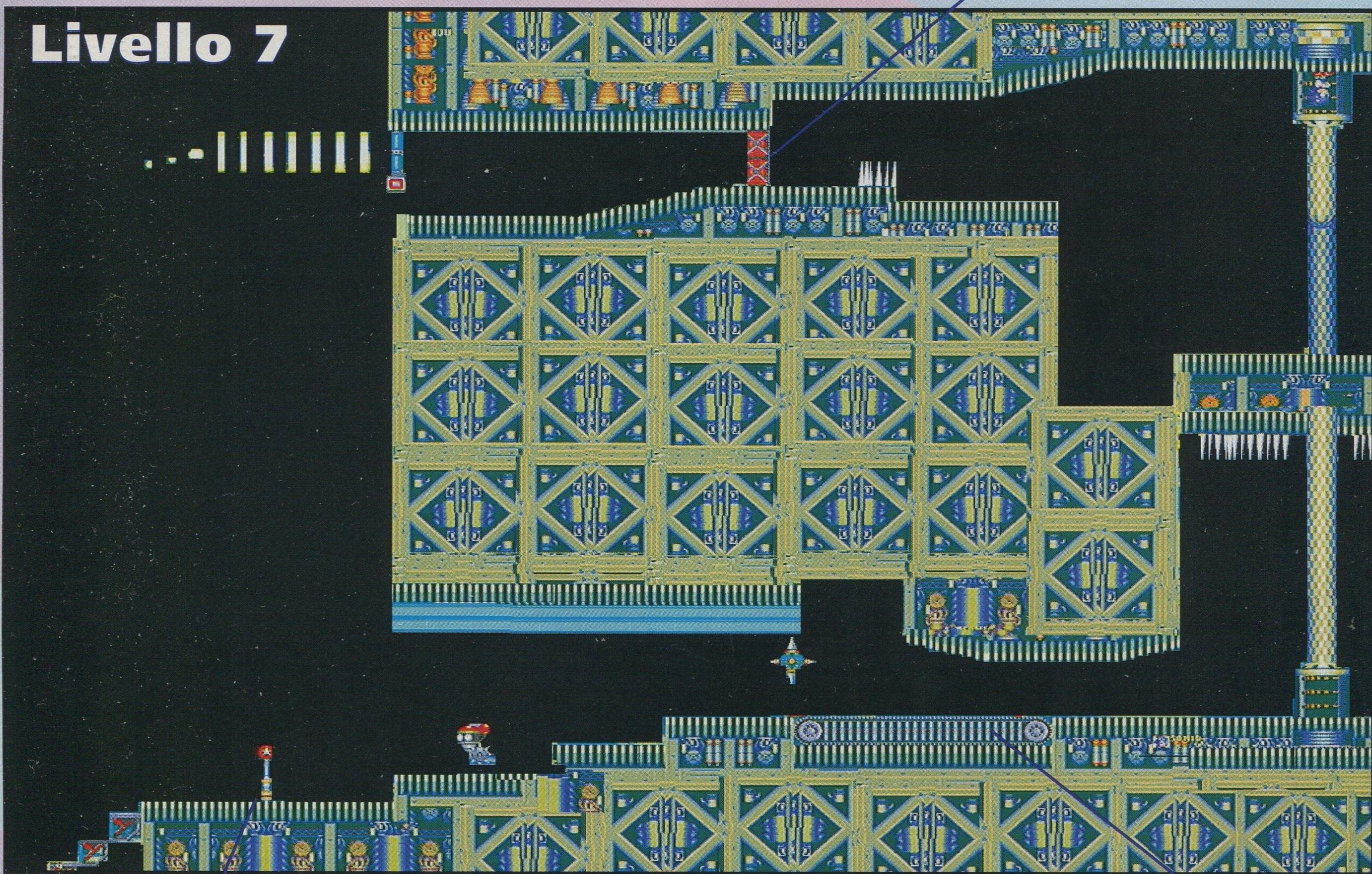
Siete vicini alla fine, quindi vi prego di non dormire, o altrimenti vi mangerete le mani per la frustrazione. Il livello procede verso il basso e bisogna stare attenti a non cadere su qualcosa di appuntito. Cercate di raccogliere un buon numero di anelli. Se venite colpiti e vedete uscire la spirale di anelli, dovete cercare a ogni costo di raccoglierne il più possibile. Le spine sono probabilmente le trappole più comuni, ma anche le più semplici. Cadere sulle spine è un errore imputabile solo a voi, visto che queste non si buttano per cercare di prendervi. Basta quindi stare molto attenti.

Queste molle escono dalla parete. Dovrete calibrare bene i vostri salti se volete avere qualche speranza di colpirle entrambe.

Qui c'è un dispositivo anti-gravità. Inverte il verso della gravità permettendovi di tornare finalmente sul pavimento.

Qui potrete trovare un buon numero di anelli. Non fate gli schizzinosi e andate a raccoglierli.

Nel momento in cui toccherete questa porta, inizierà a salire e a scendere. Per passare senza correre alcun rischio dovete attraversarla alla massima velocità.

Livello 7

Adesso siete molto vicini alla meta. Questo adorabile lampione segnaposizione capita proprio a fagiolo.

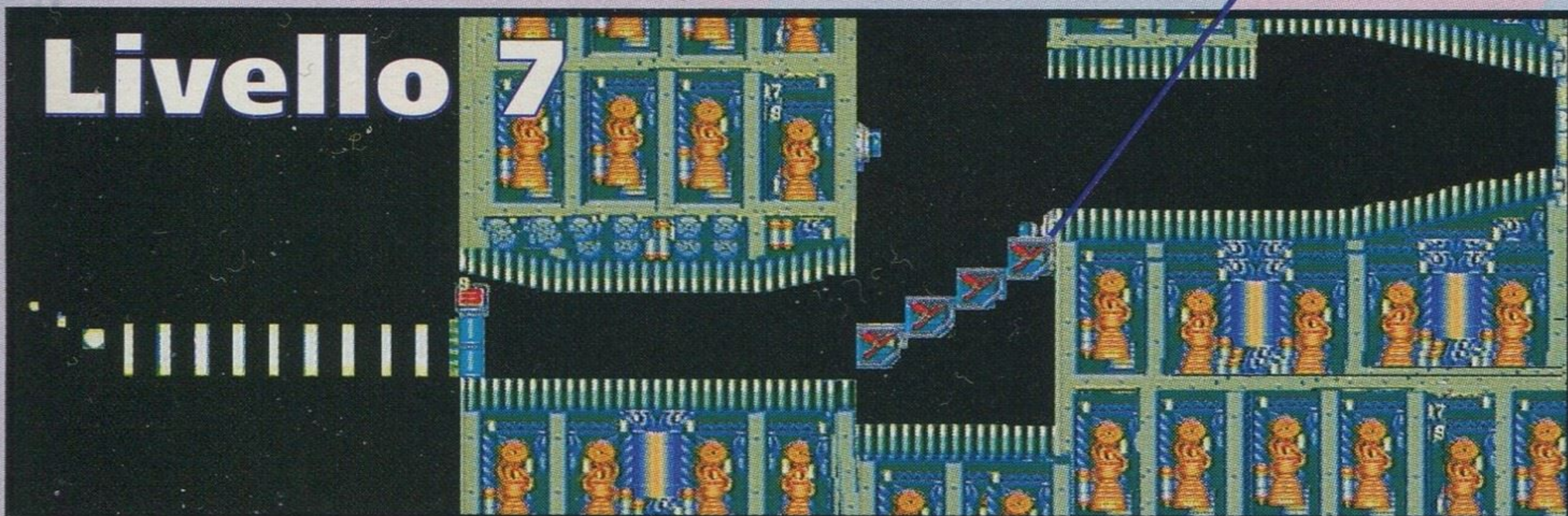
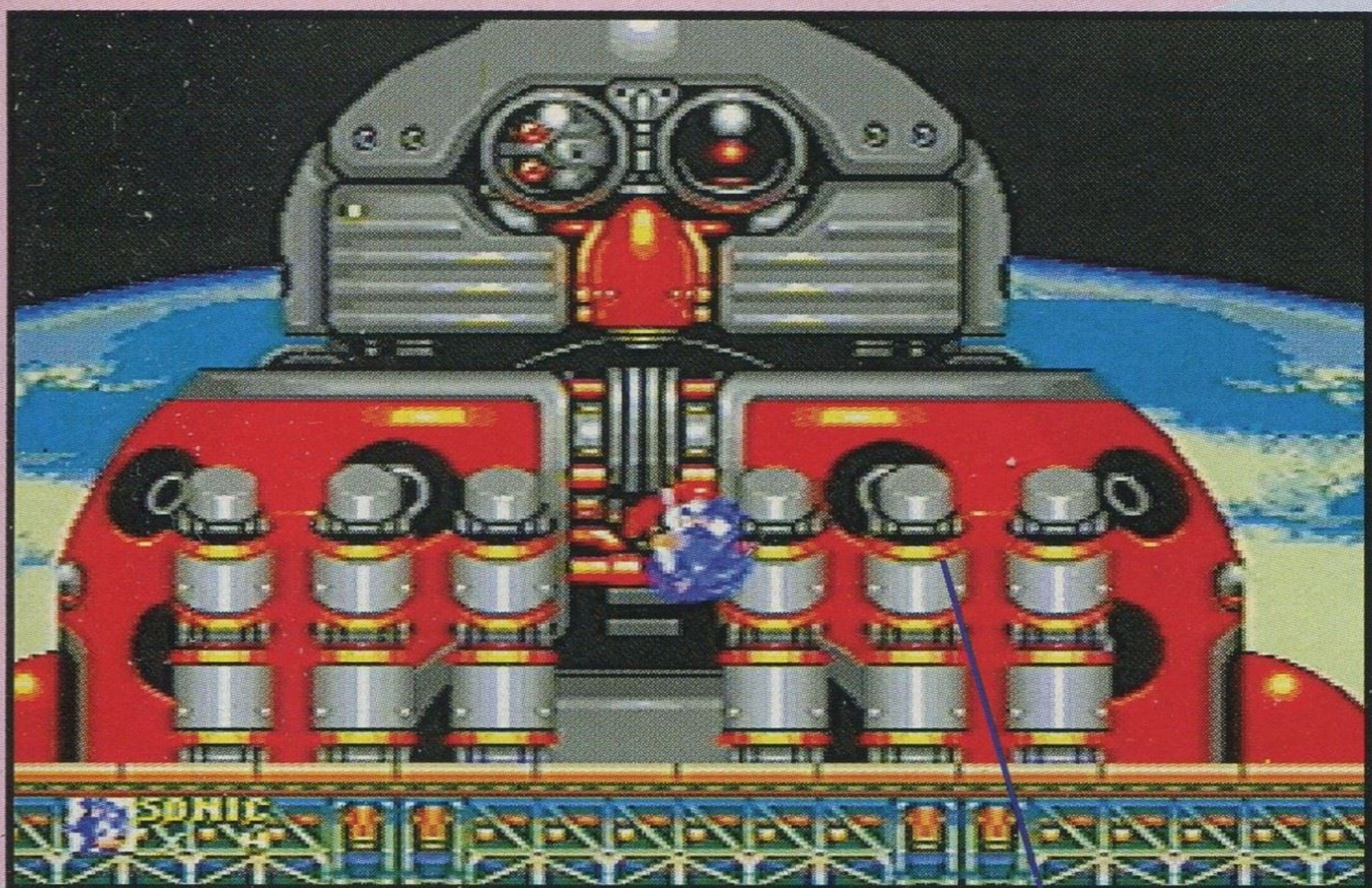
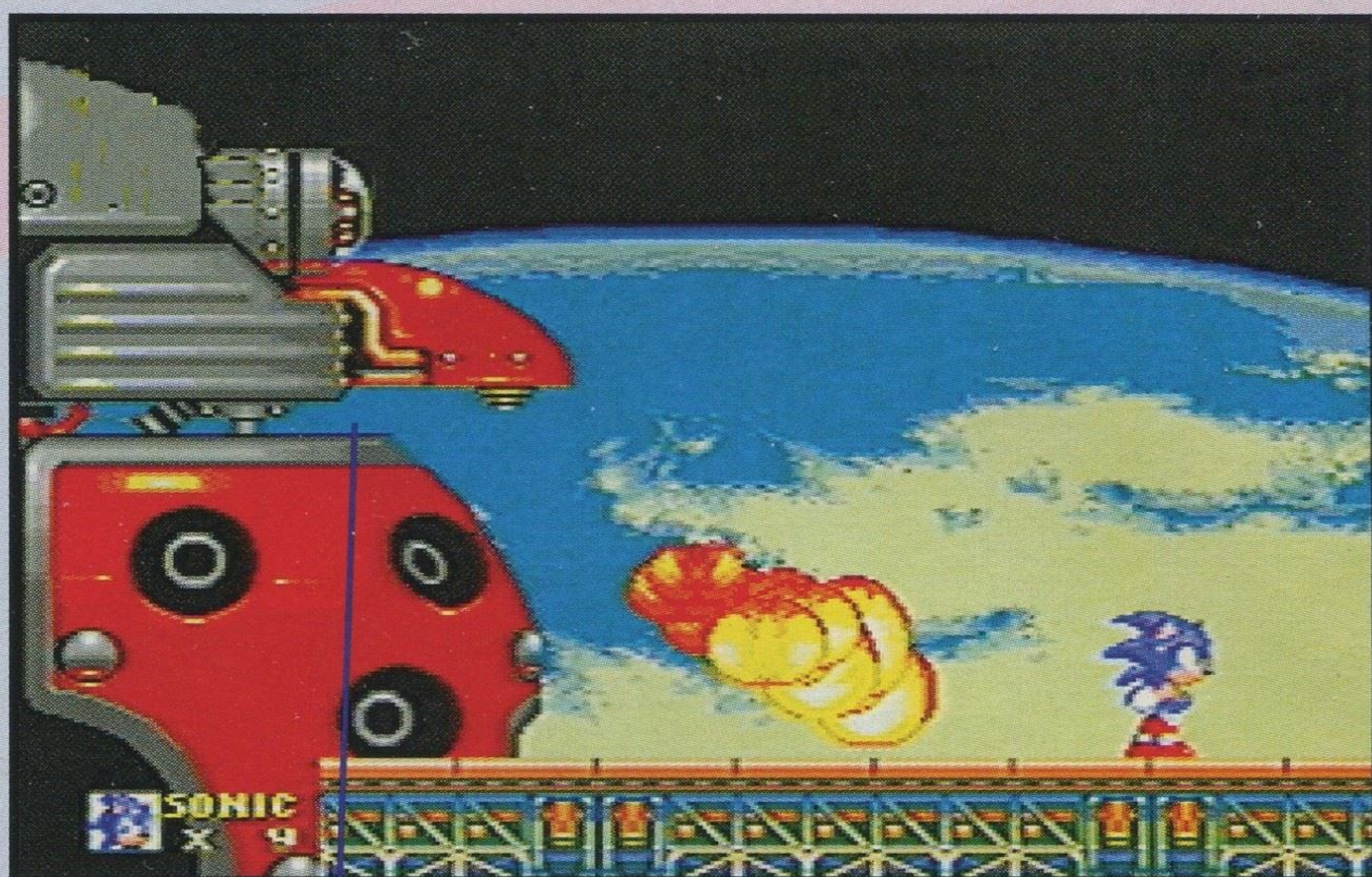
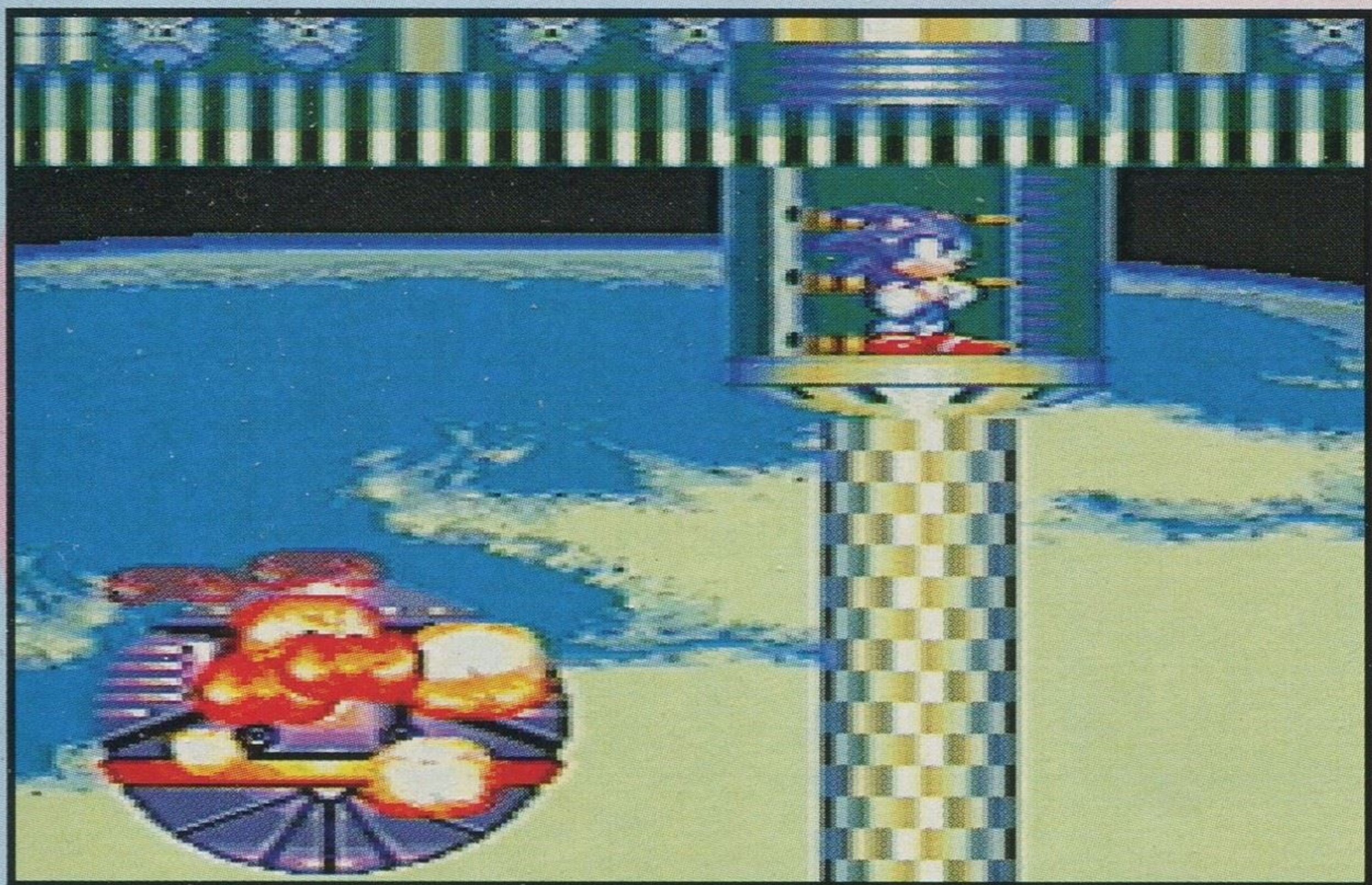
Oltrepassate velocemente questo nastro trasportatore o verrete catturati da un cattivone.

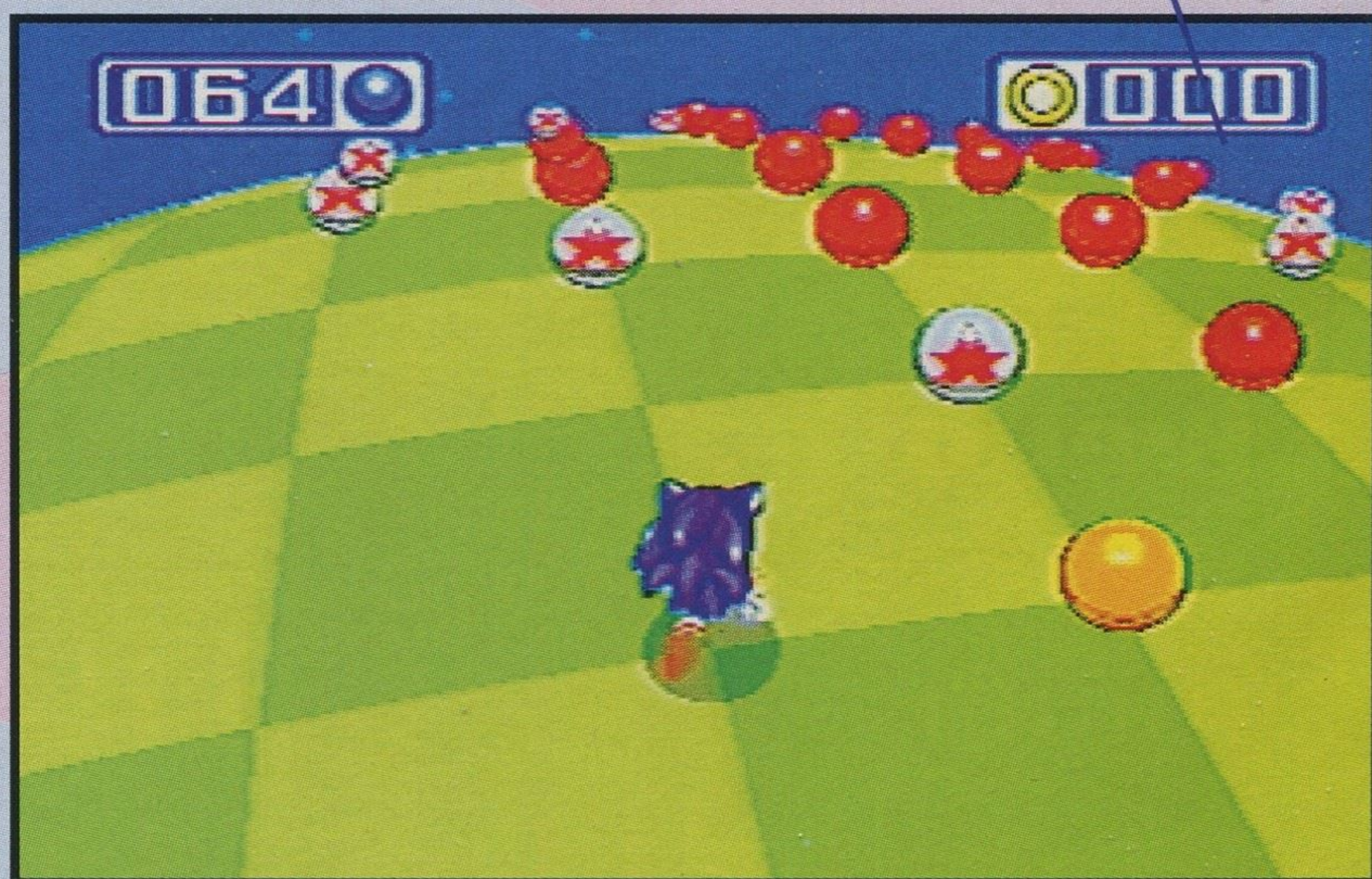
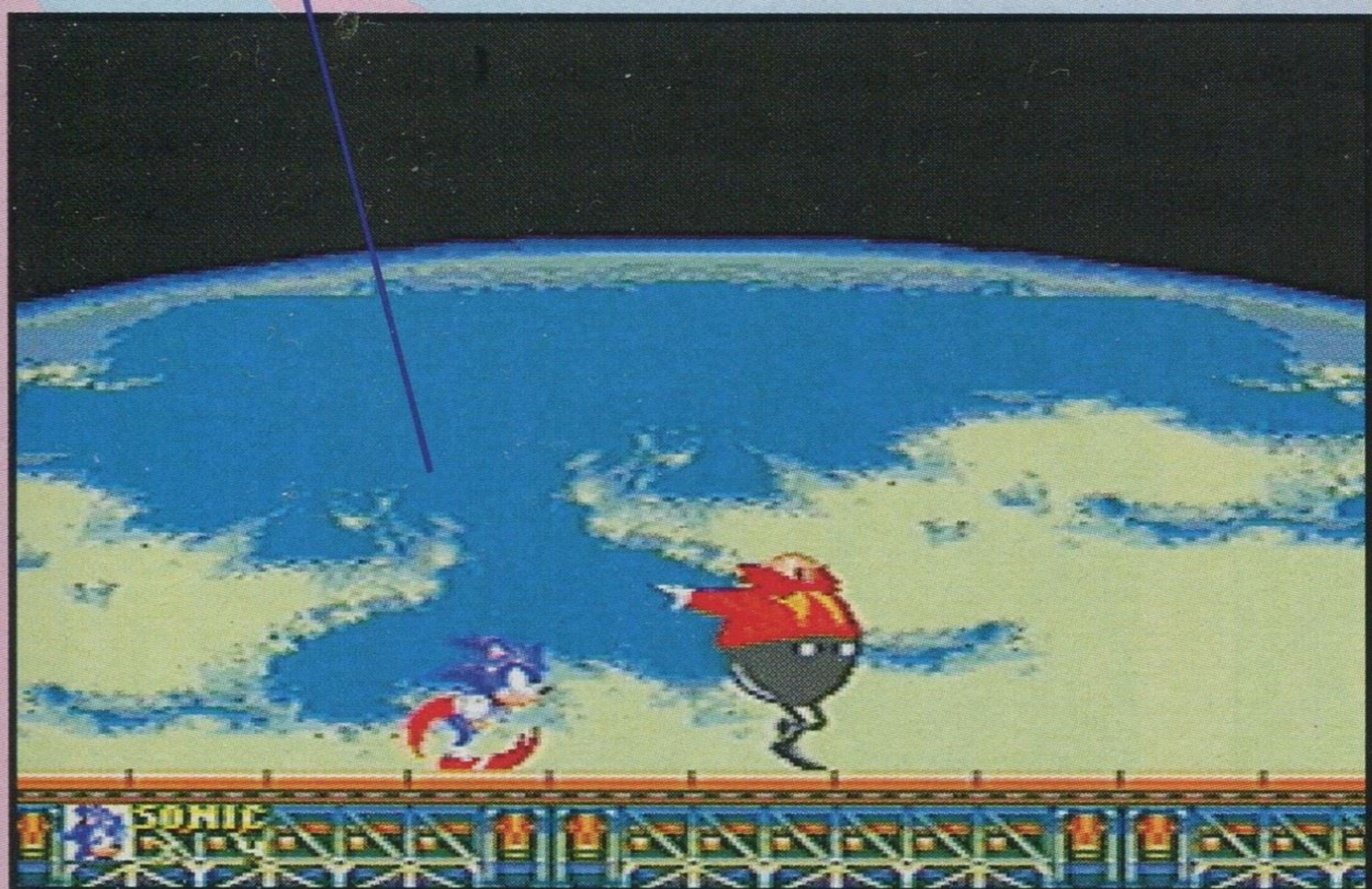
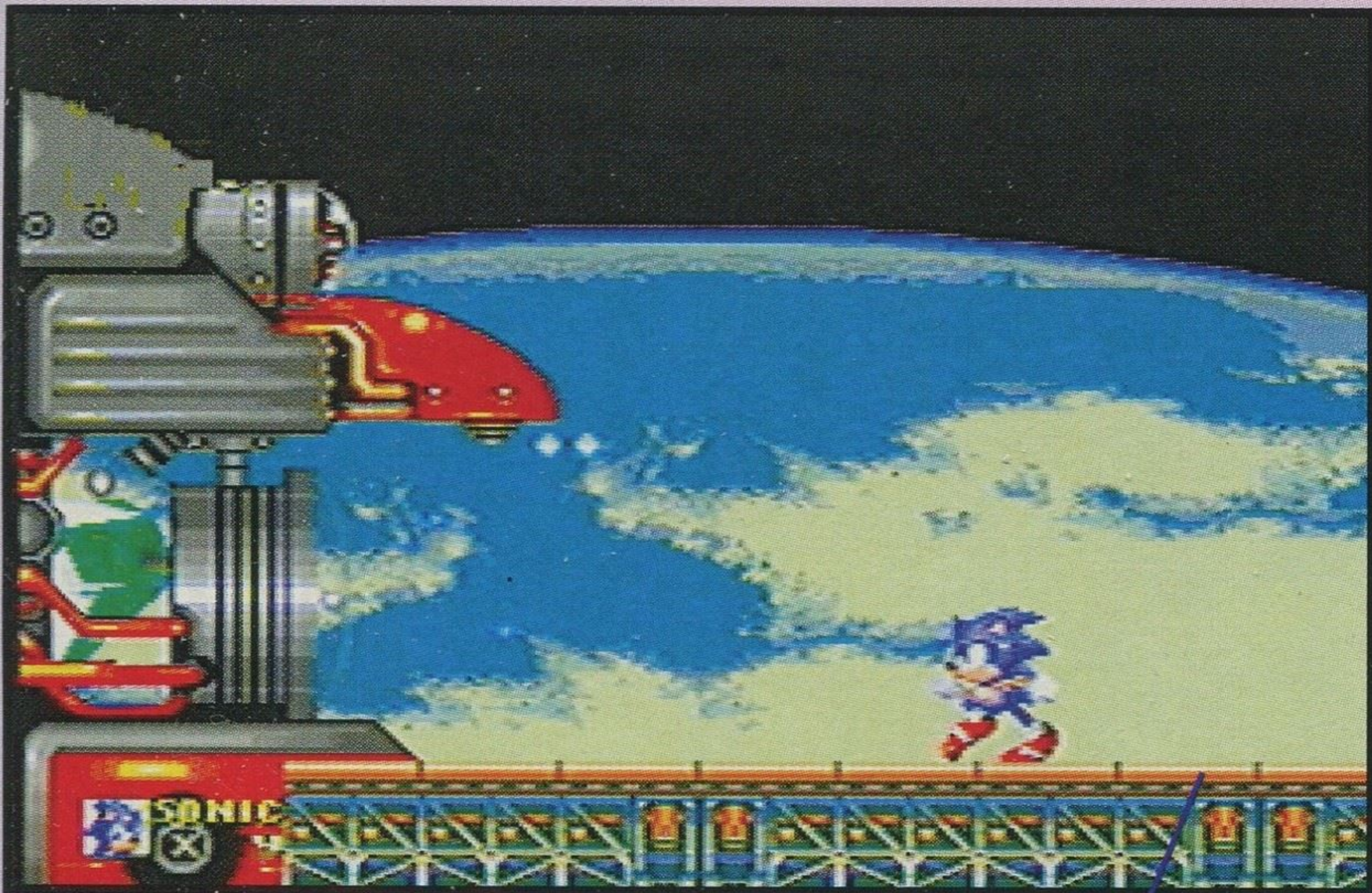
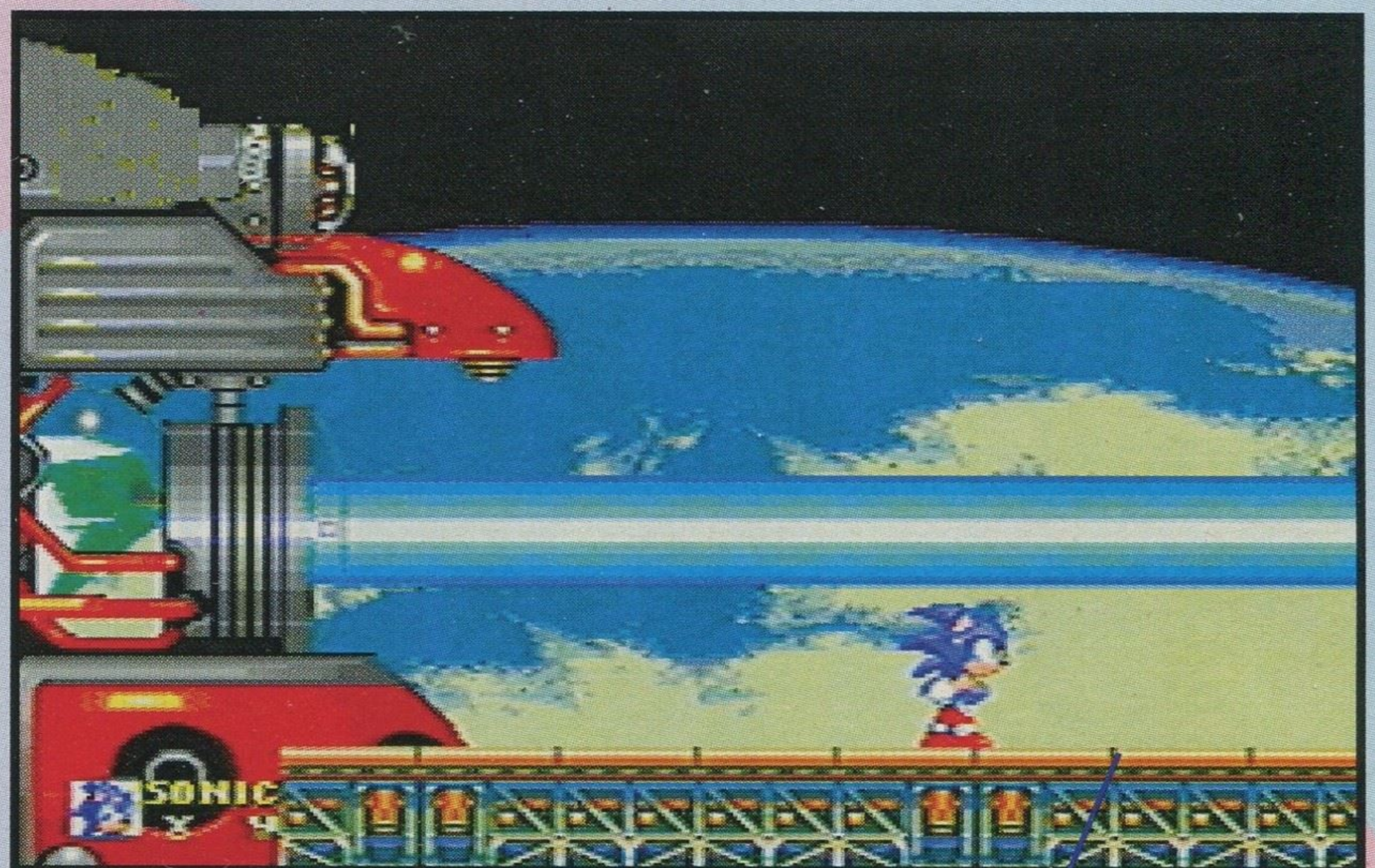
Il guardiano finale vi aspetta. Venite trasportati in una stanza dove ci sono altri due tubi che vi permettono di decidere se camminare sul pavimento o sul soffitto. Robotnik è fuori dalla vostra portata e controlla una guardia sferica. Non potete attaccarla nella solita vecchia maniera perché si protegge con uno scudo. Sputa delle mine spinate che cadono sul pavimento o sul soffitto a seconda di dove vi trovate. Una volta che ne ha piazzate una o due, entrate nel tubo e invertite la gravità, le mine si sposteranno con voi. In questo modo potrete colpire il guardiano con le sue stesse armi e distruggerlo definitivamente.

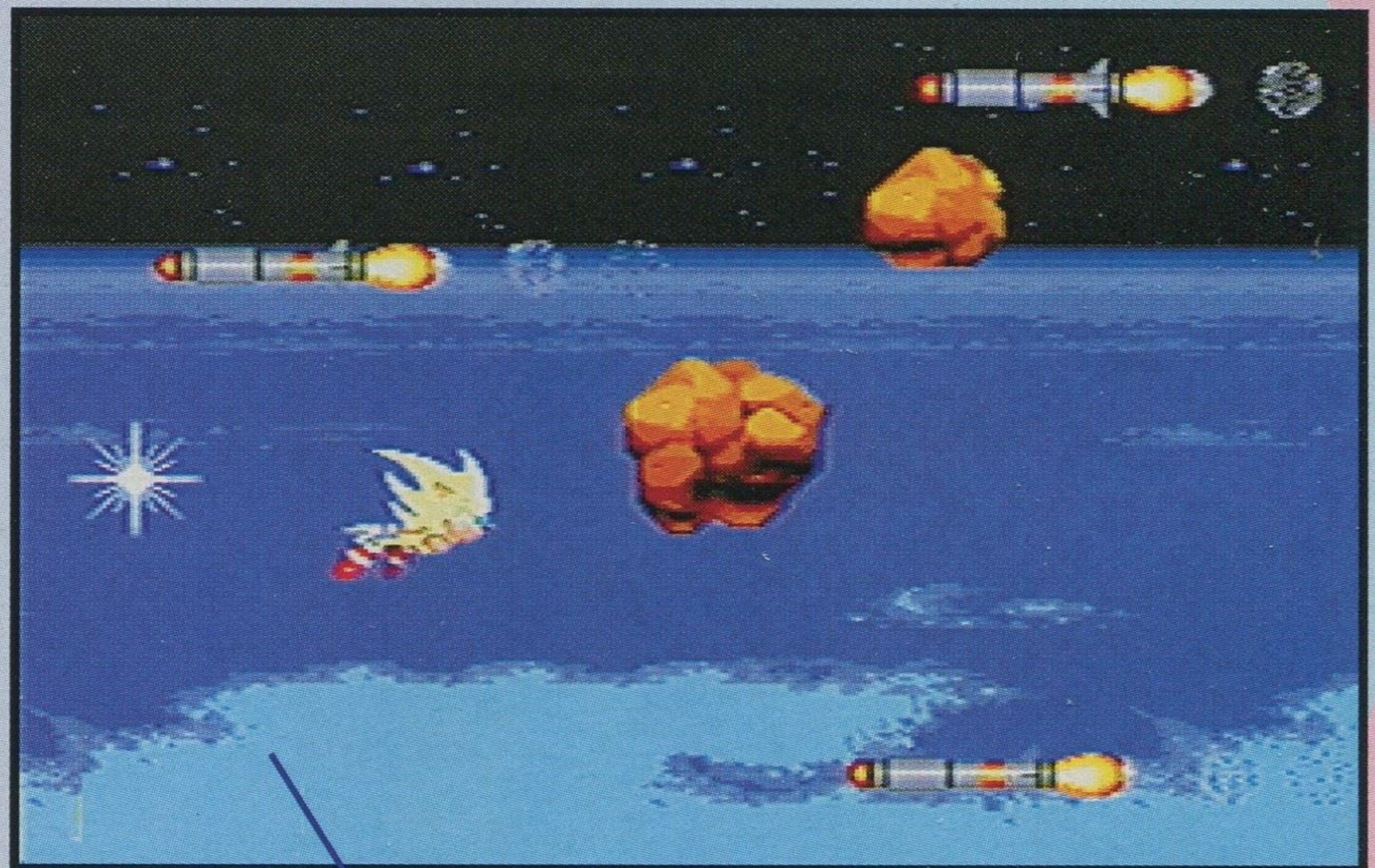
Questo guardiano fluttua tra i tubi lanciando mine in tutte le direzioni.

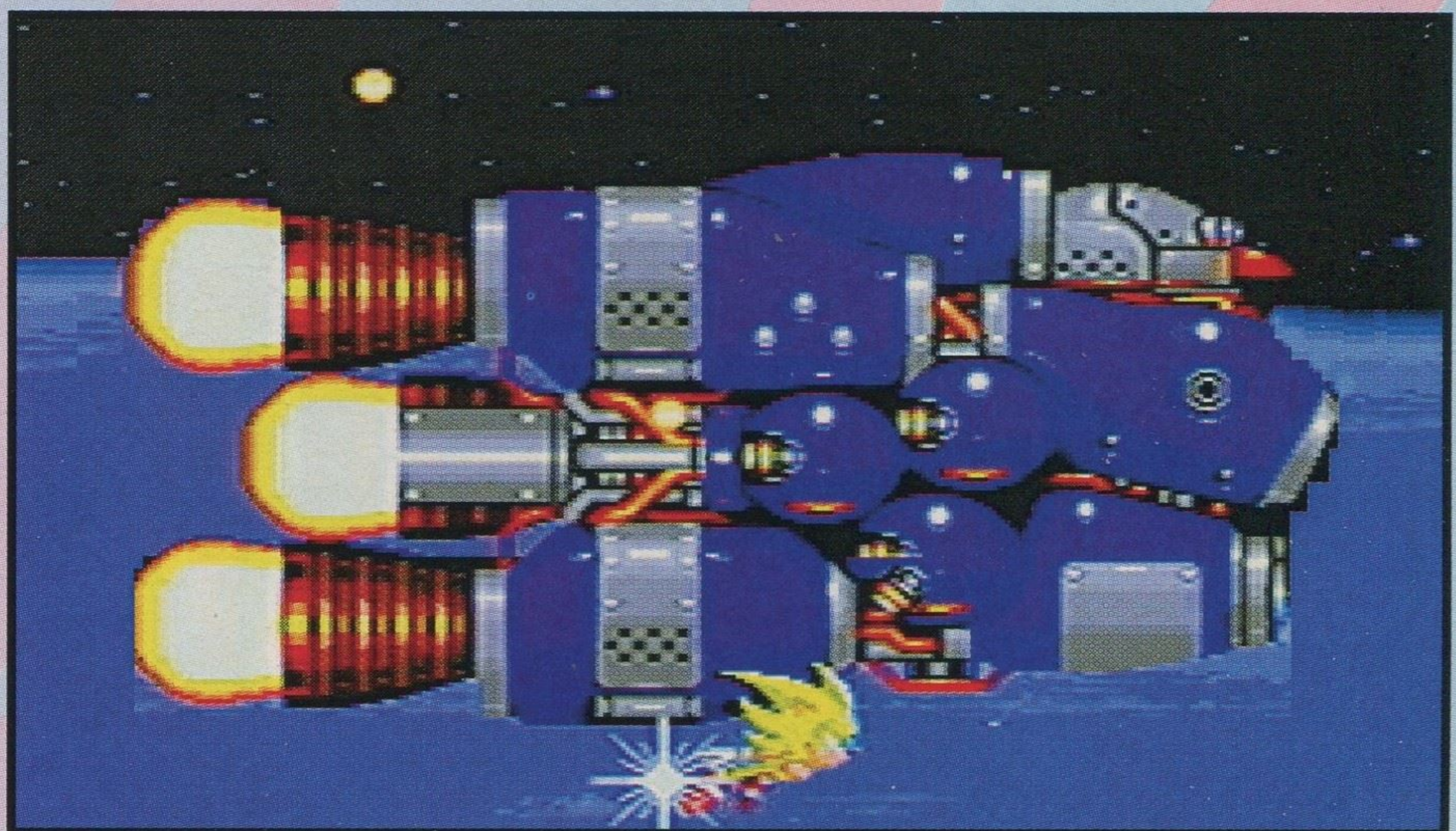
Livello 7

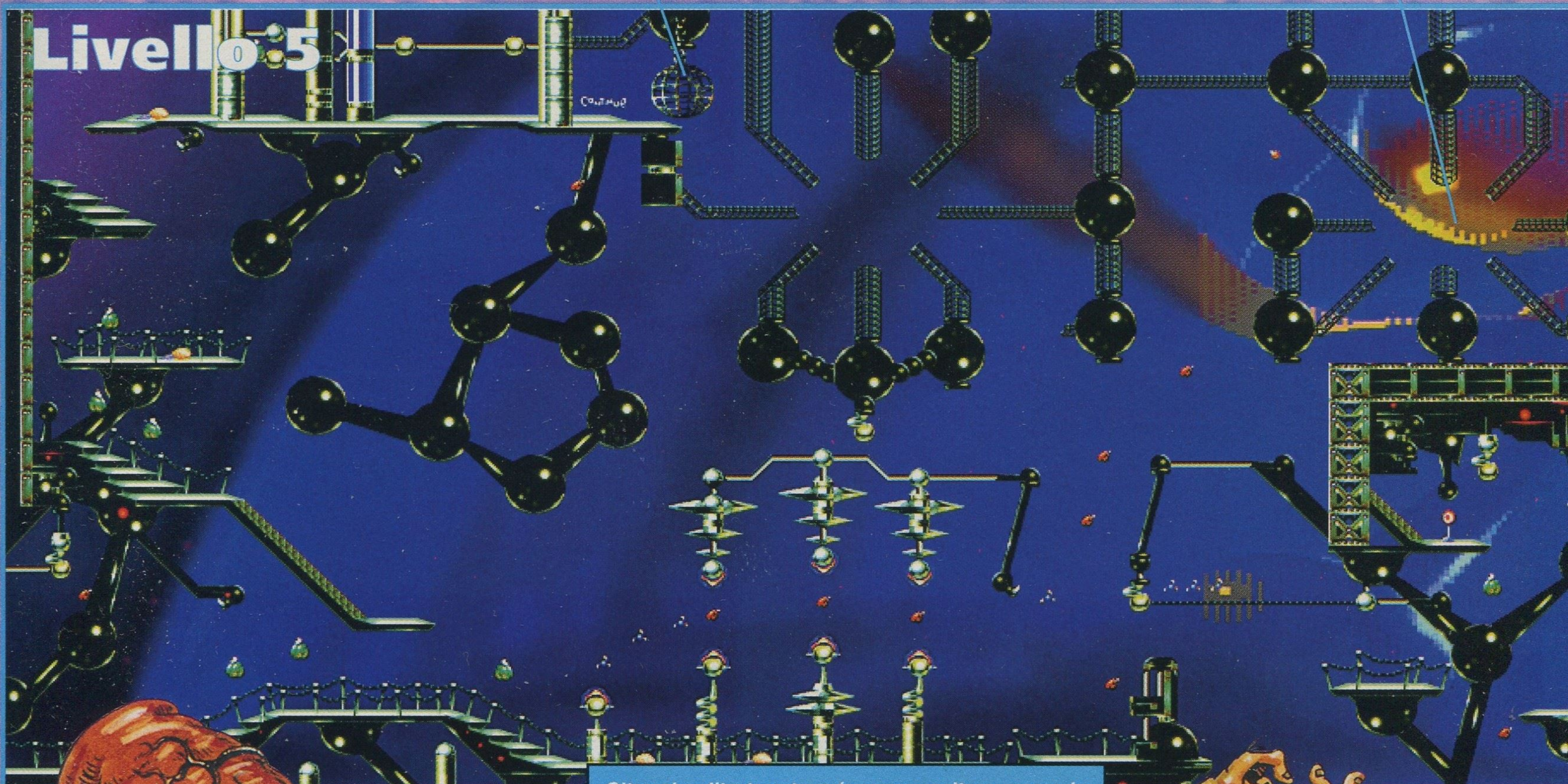
Fate attenzione a questo lanciamissili perché è particolarmente insidioso, vi aspetta alla fine di queste scale.

Livello 7

È tempo di far fuori tutti i guardiani più grossi. Innanzitutto, questo robot cercherà di stritolarvi. Le dita vi localizzeranno e si fermeranno un attimo prima di schiacciarvi. Durante la pausa levatevi di lì e saltate sulle dita una volta che si saranno abbattute al suolo.

Adesso vi attaccherà con il fuoco. Spostatevi semplicemente. La piattaforma comincerà a crollare, quindi continuate a correre verso destra.

Beccate quella bestia infernale, sta cercando di scappare!

Questo bonus stage è l'ideale per fare punti e completare il gioco nella maniera corretta, ovvero con tutti gli smeraldi.

Quando lo smeraldo energetico è visibile e il robot sta caricando il suo laser, dovete colpire la testa della bestia metallica. Questo è l'unico modo per distruggerlo.

Questo è quello che io chiamo un laser! Abbassatevi o friggete.

Come SuperSonic potete passare attraverso agli asteroidi senza farvi male. La tecnica migliore per tenere una buona velocità e evitare gli asteroidi è volare molto basso o molto alto.

Questo è l'ultimo special stage. Dovrete cercare di raggiungere la nave spaziale di Robotnik attraverso questo campo di asteroidi. Evitate i missili e passate attraverso i massi.

Ci sono due modi per portare a termine il gioco. Se avete raccolto abbastanza sfere blu negli schermi bonus, potrete accedere all'inseguimento finale che consisterà nell'attraversamento di una fascia di asteroidi.
Il primo massiccio guardiano finale è un grosso robot che assomiglia a Robotnik. Sputa fuoco e laser ed è potenziato dagli smeraldi. Il vero scontro finale sarà tra SuperSonic e la nave spaziale lanciamissili di Robotnik.
Prima di tutto dovete raggiungere l'astronave facendovi strada nel campo di asteroidi. Potete aumentare il numero dei vostri anelli raccogliendo le file che galleggiano nello spazio.
Quando avrete raggiunto l'astronave, dovrete farla autodistruggere. Il sistema per farlo non è proprio facile. I missili che spara sono a ricerca. Vi seguono per tutto lo spazio.
Se volate sotto all'astronave quando rilascia i missili, questi andranno a colpire direttamente la macchina di Robotnik.
Può sembrare semplice, ma dovrete evitare tutti i vari altri attacchi. Oltre ai missili lunghi, ci sono anche delle piccole palle di fuoco, che fanno di questa missione la prova più difficile del gioco. Questo è il momento per dimostrare la propria abilità!

La gabbia si muoverà verso destra e poi si fermerà: appariranno un sacco di nemici che dovrete far fuori per procedere.

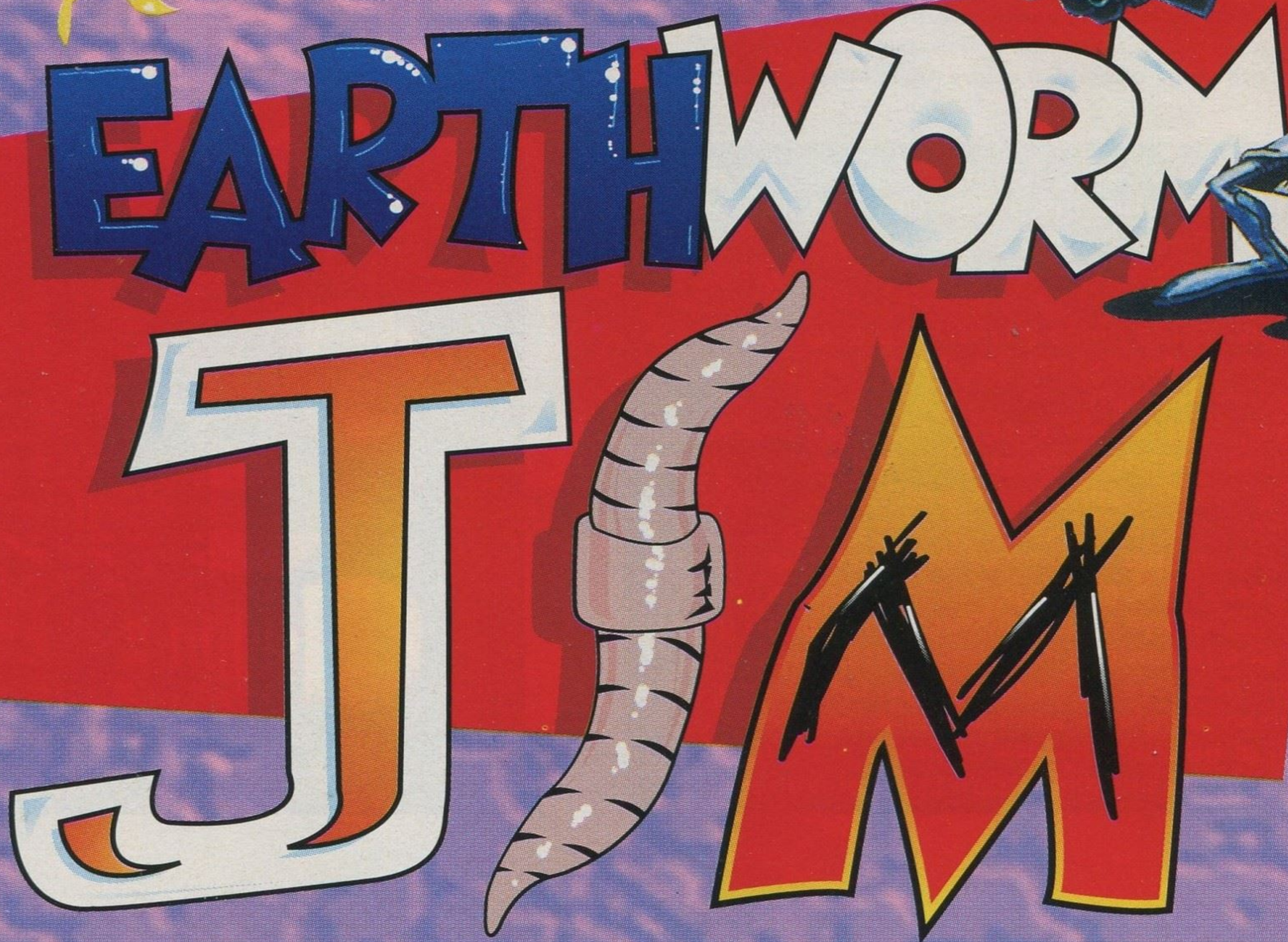
La seconda fermata è un po' più difficile della prima: noterete che i nemici seguono uno schema particolare: se riuscite a impararlo siete già a metà dell'opera.

Livello 5

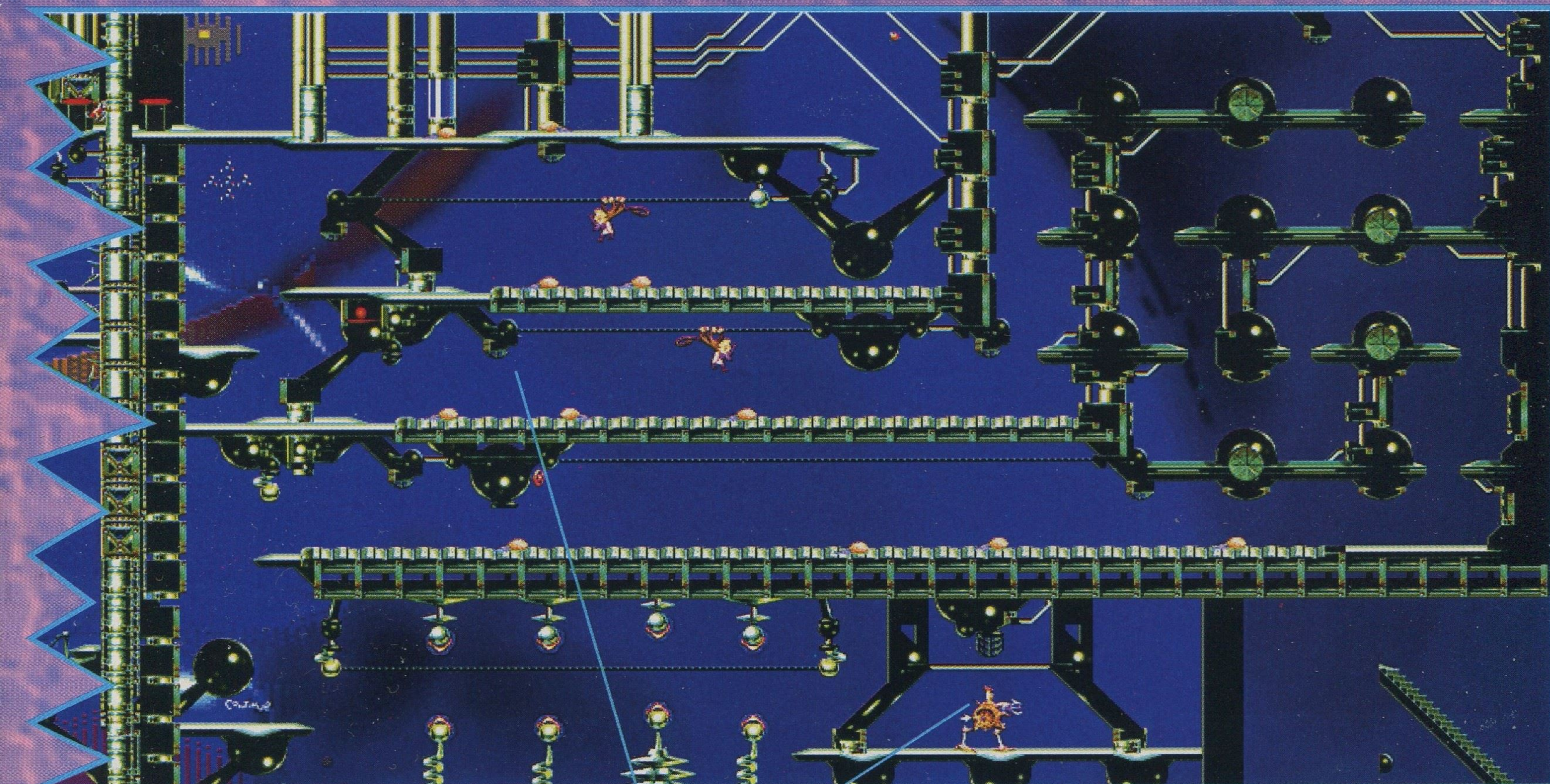
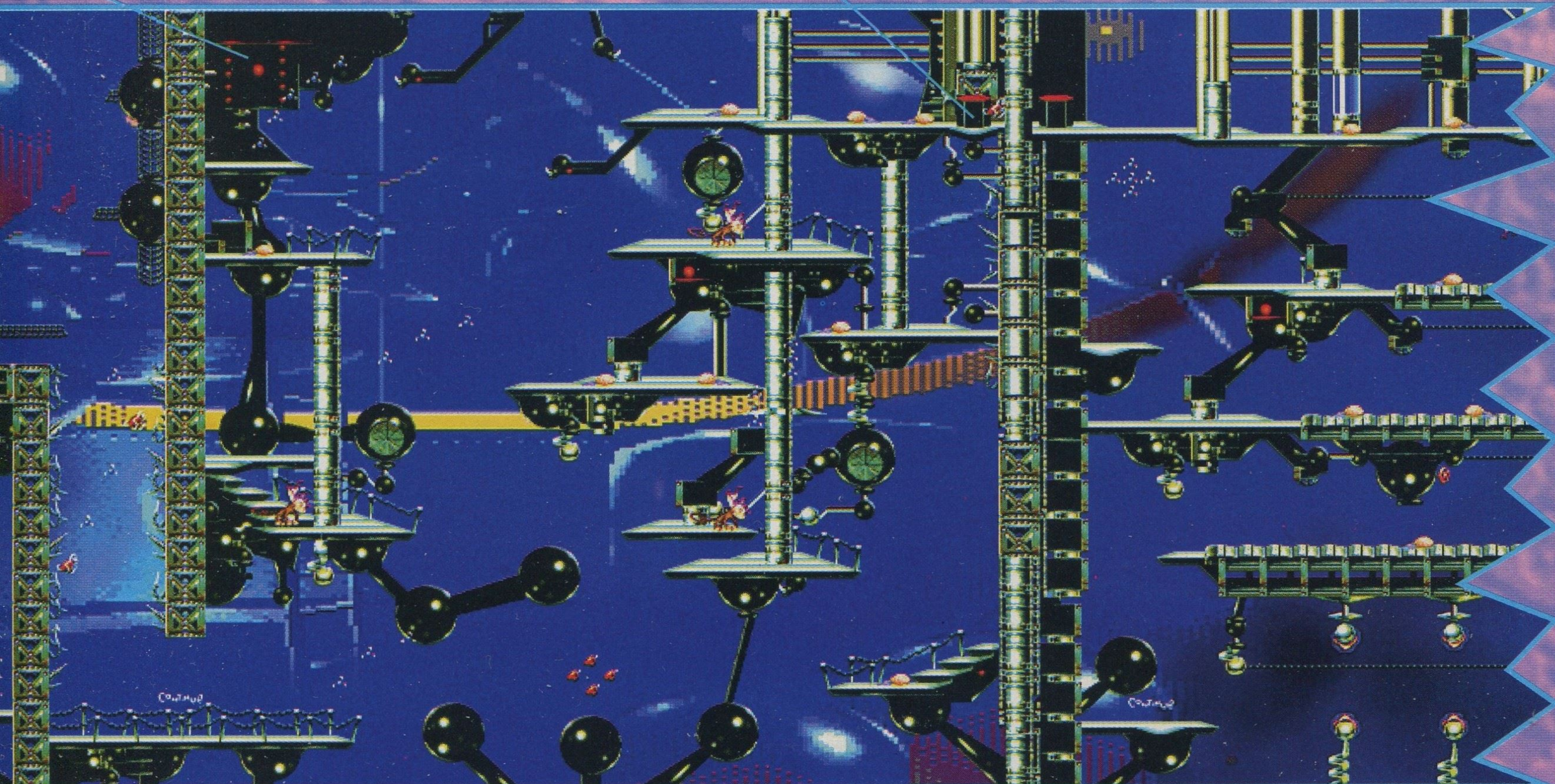
Oltre al solito tran-tran (sparare, saltare, usare la frusta, ecc.) raggiungerete un livello segreto e un sotto-gioco. Dovrete usare estrema cautela con il professore e i suoi terribili progetti scientifici: dovrete colpire Chicken Head (Testa di Pollo) ben venti volte e gli sciami e i globi oculari vi arriveranno addosso velocemente se vi fermerete troppo nelle sezioni finali del livello.

EARTHWORM JIM

SNES

MD

Benvenuti nella seconda e ultima parte della nostra soluzione completa di Earthworm Jim: vi porteremo diritti diritti fino alla fine del gioco con tutti i trucchi migliori e le gabole disponibili nonché le nostre solite mappe. Il nostro caro vermetto è appena riuscito a superare il pozzo con la corda elastica, ma le sue fatiche sono tutt'altro che terminate. Anzi, siamo solo arrivati a metà del cammino! Prendete il Plasma Blaster e la vostra frusta, mettetevi la tuta potenziata e fate mangiare la polvere ai nemici!

Saltate in questa porta nascosta e verrete trasportati in un livello segreto chiamato *"Who turned out the lights?"* ("Chi ha spento le luci?").

Salite su questo teletrasporto per giungere alla parte successiva del livello ma, prima, saltate sopra di esso per raccogliere le munizioni.

È meglio che corriate il più velocemente possibile attraverso questa sezione: se vi fermate vi arriveranno addosso degli orrendi globi oculari.

Per uccidere il pollastro dovrete colpire il bersaglio in modo da fargli cadere in testa le bombe: naturalmente dovrete schivare le sue uova. Dopo averlo ucciso dovrete spararagli venti volte o più mentre cade!

FOR PETE'S SAKE

Livello 6.1

Dovrete distruggere più velocemente possibile questi dischi volanti, prima che vi catturino con il loro raggio traente: Pete vi seguirà a ruota.

Fate abbassare l'altalena in modo da permettere a Pete di salirci, quindi saltate velocemente sull'altra estremità per catapultarlo oltre il buco.

Raccogliete i bonus finché potete, dato che sono pochi e lontani fra di loro. Colpite i tentacoli subito dopo aver frustato Pete, quando è a mezz'aria.

Lasciate che il cane venga agganciato dall'uncino e poi saltate sopra per liberare la zona del suo atterraggio. Sparate a tutto ciò che si muove e prendete i bonus.

Livello 6.2

Rimanete su questa piattaforma finché Pete non vi oltrepassa e si dirige verso il bordo a destra. Colpitelo con la frusta per farlo arrivare alla piattaforma successiva e saltategli nuovamente davanti.

A questo punto dovreste esservi abituati alla tecnica del salto, quindi potrete concentrarvi nella distruzione di tutti i nemici di quest'area.

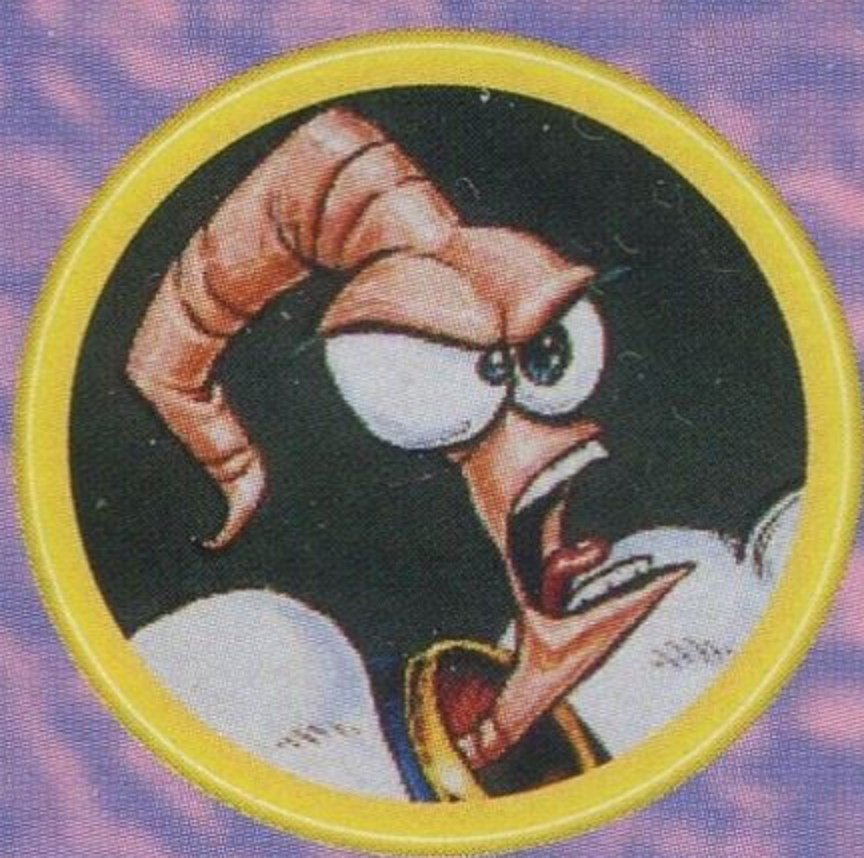
Ecco la parte più difficile del livello. Muovetevi velocemente per far fuori i dischi volanti e colpite il cane all'ultimo momento per guadagnare un po' di tempo e stargli dietro.

Salite sulla piattaforma e rimaneteci, in modo da farla scendere affinché il piccolo Pete possa passare indenne. Assicuratevi di aver distrutto tutti i dischi volanti prima di arrivare al buco successivo.

In questa sezione dovrete essere molto veloci: continuate a correre e a usare la frusta senza sosta, in modo da assicurarvi di rimanere davanti a Pete.

Colpite il cane all'ultimo istante e lo manderete diritto diritto sull'altra piattaforma e su quella più grande a destra.

Saltate oltre il cane in questo punto in modo da farlo cadere sulla seconda piattaforma in basso, poi colpitelo in modo da mandarlo su quella successiva.

Forse tutti quanti facciamo una vita da cani, ma questo Pete è veramente incredibile. Ogni volta che lascerete il povero Pete cadere in uno dei buchi si trasformerà in un segugio infernale che vi ingoierà e vi risputerà più indietro nel livello. Ogni volta che si avvicina a un buco, quindi, dovrete frustarlo (per il suo bene, s'intende) in modo da farlo saltare oltre... Se fosse tutto così semplice! Dischi volanti e tentacoli carnivori vi renderanno la vita difficile quindi vi conviene tenere il blaster a portata di mano!

INTESTINAL DISTRESS

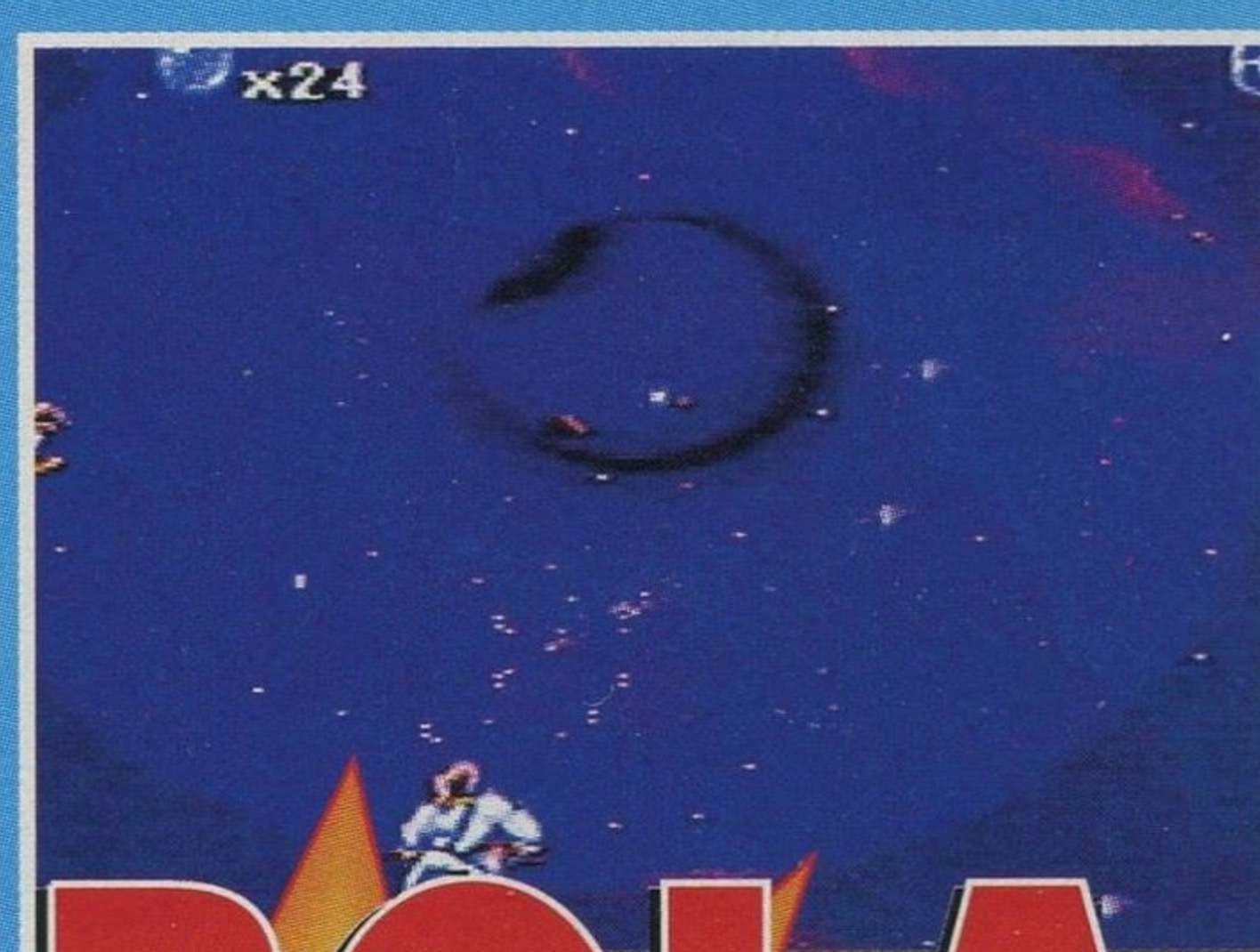
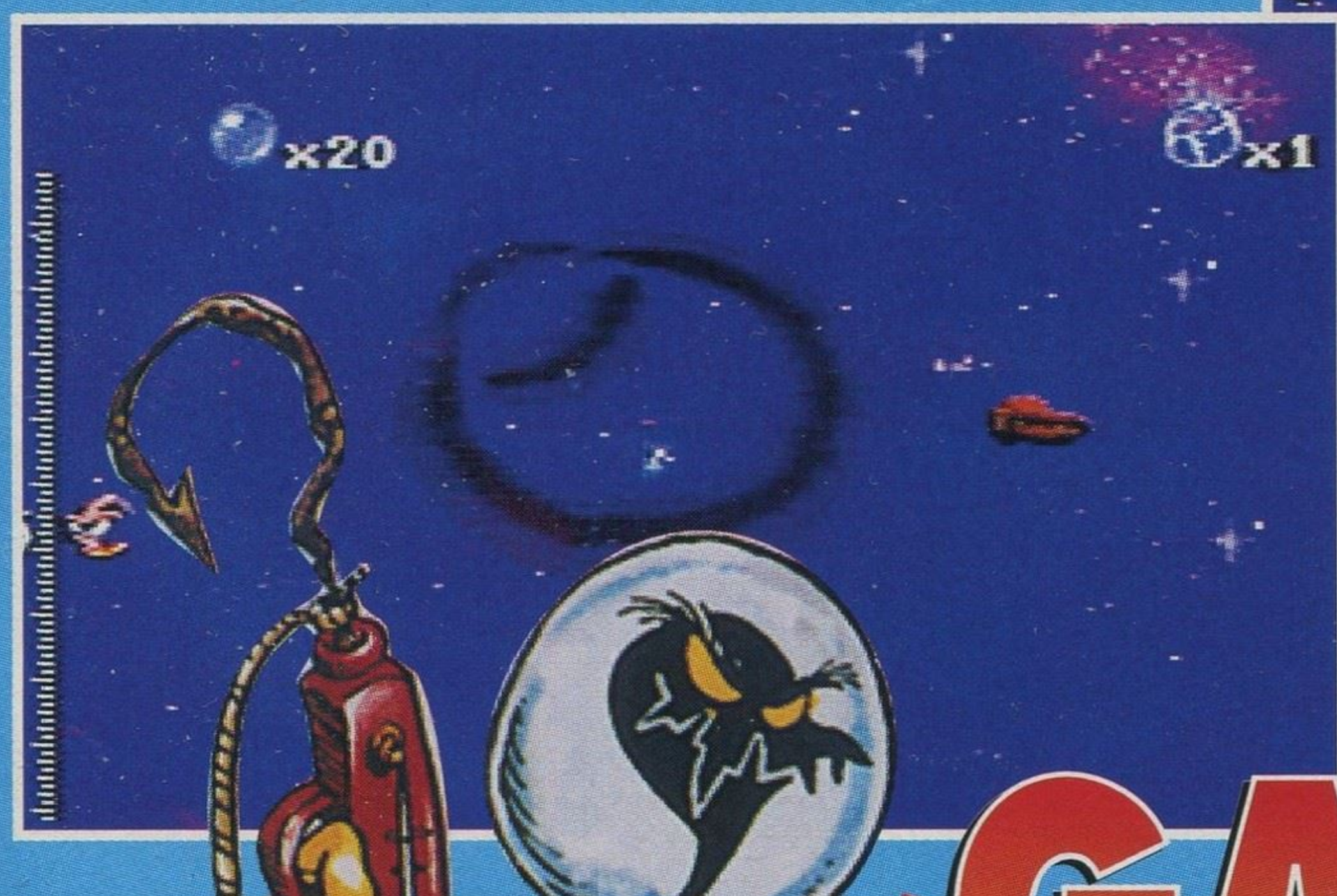
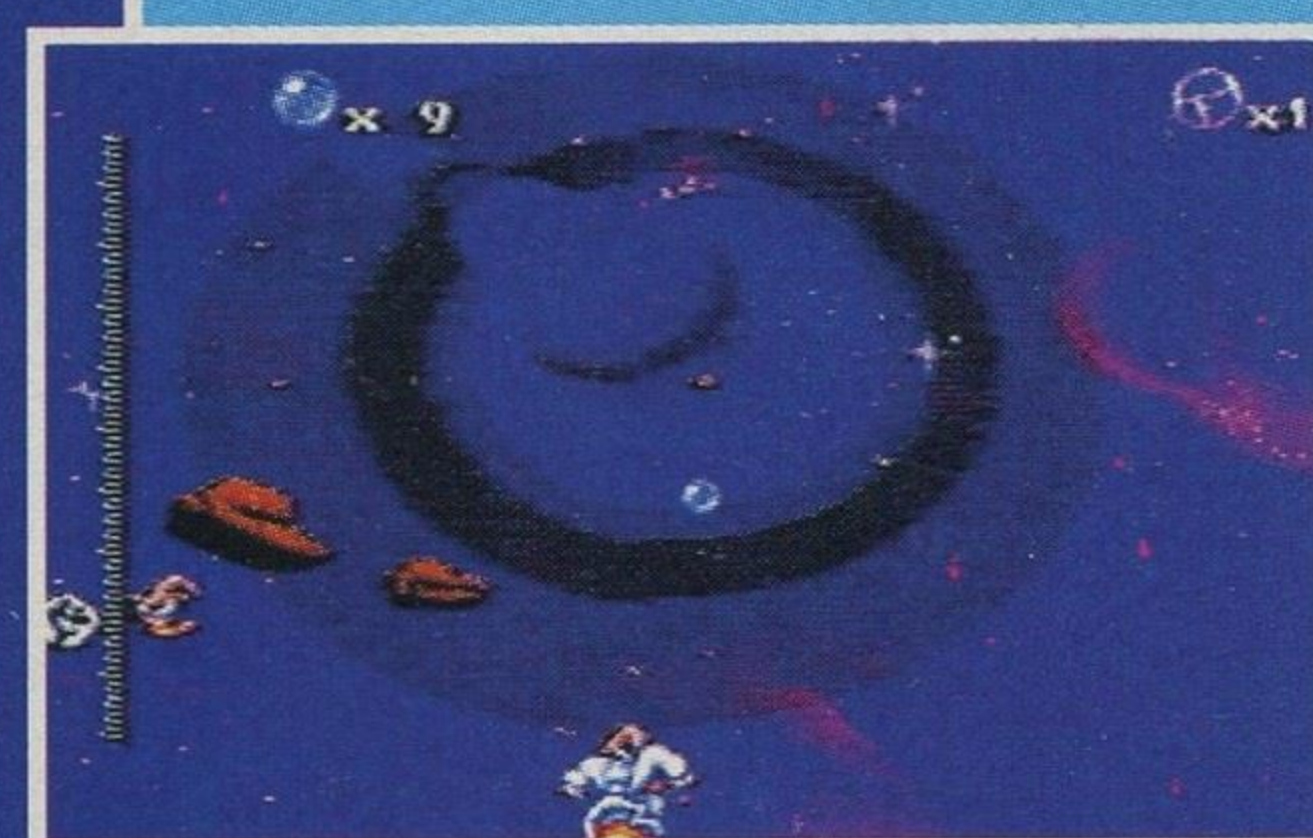
Lanciarsi in caduta libera è uno sport pericoloso: dovrete cercare di muovervi in modo da evitare le spine. Potrete permettervi qualche ferita ma se non state attenti, non durerete molto!

Livello 7

Se volete sopravvivere sarà meglio che stiate attentissimi, in questo terribile incubo intestinale: le mura di questo tunnel sono ricoperte da spine che vi succhieranno un sacco di energia e nascondono nemici ancora più terribili. Cercate di fluttuare il più possibile all'inizio dello schermo per tentare di capire dove porta il canale. State pronti con il blaster e con la frusta per abbattere i nemici.

Se tentate di passare in mezzo verrete sballottati come la pallina di un flipper: vi conviene cercare di fluttuare il più possibile e lanciarvi nel canale di destra.

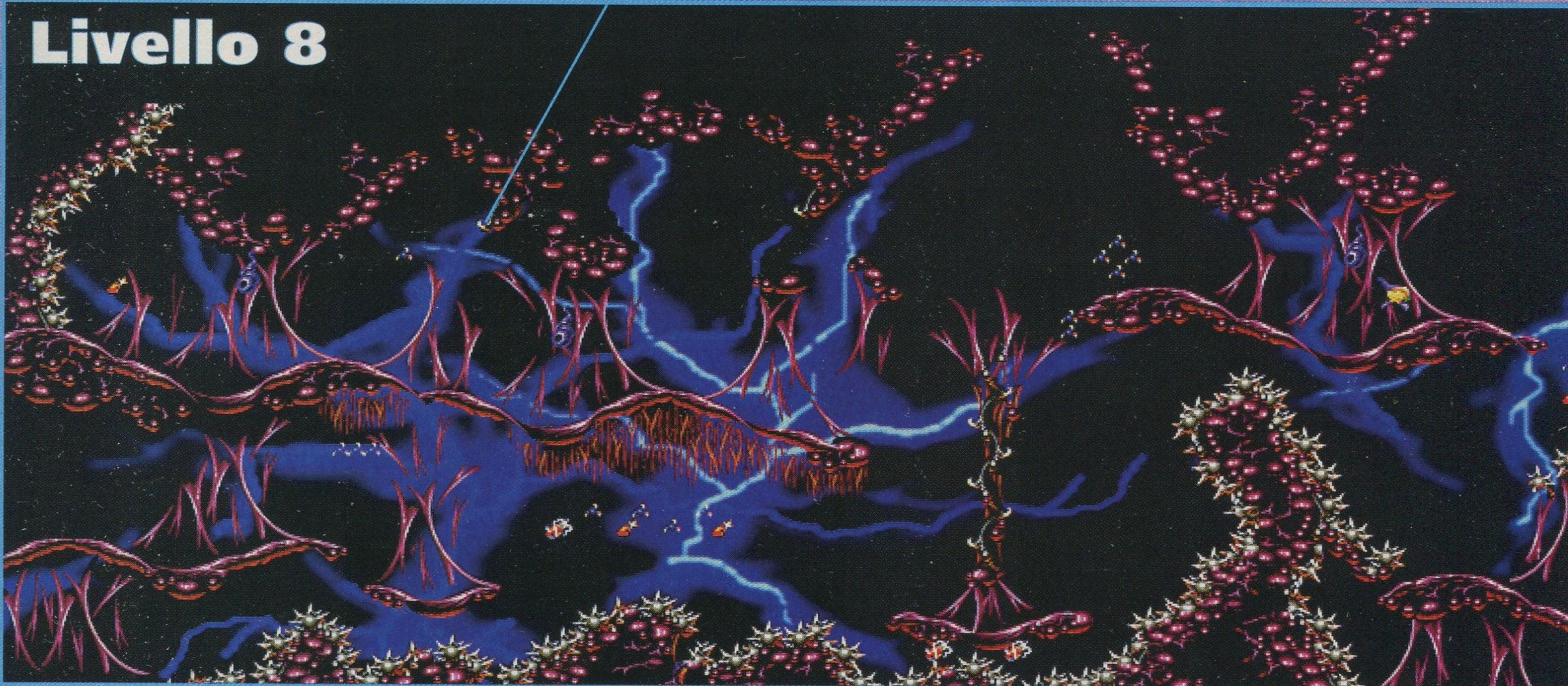
ANDY ASTEROIDS

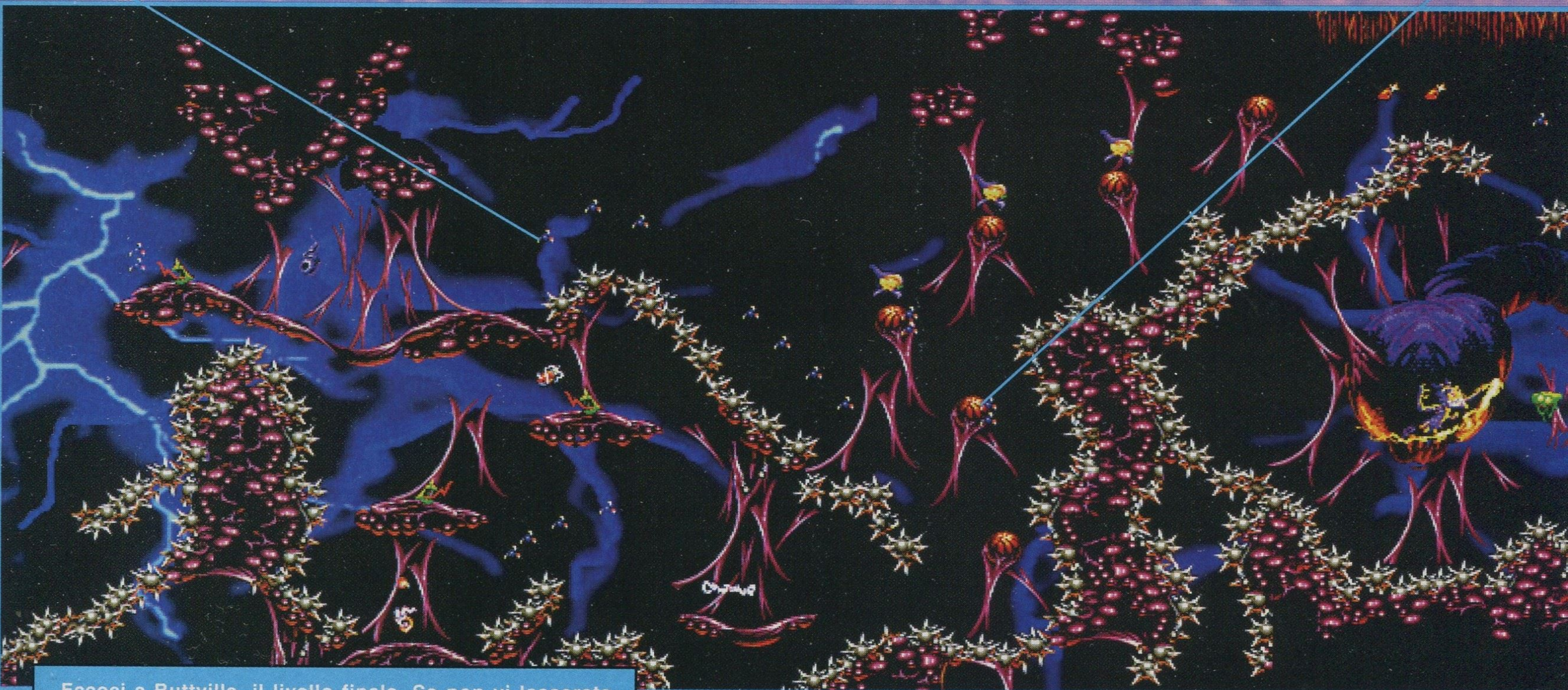
Una sezione davvero veloce e violenta inframmezzata da battaglie con il terribile Psi-Crow. Cercate di raccogliere più icone possibile e di rafforzare il vostro scudo, mentre vi lanciate in un campo di asteroidi a cavallo di un acceleratore atomico. Cercate di muovervi con attenzione, nel tunnel spaziale: dovrete evitare gli asteroidi e, contemporaneamente, cercare di riguadagnare una posizione centrale per raccogliere i bonus. A meno che non siate già dei piloti provetti, questo livello richiederà un po' di pratica, ma se pensate che il peggio ormai sia passato vi sbagliate di grosso!

GABOLA

Mettete il gioco in pausa premete A & sinistra insieme, B, B, A & destra insieme, B, B, A e togliete pausa. Troverete uno schermo di selezione del livello e un "modo gabola".

BUTTVILLE

Livello 8

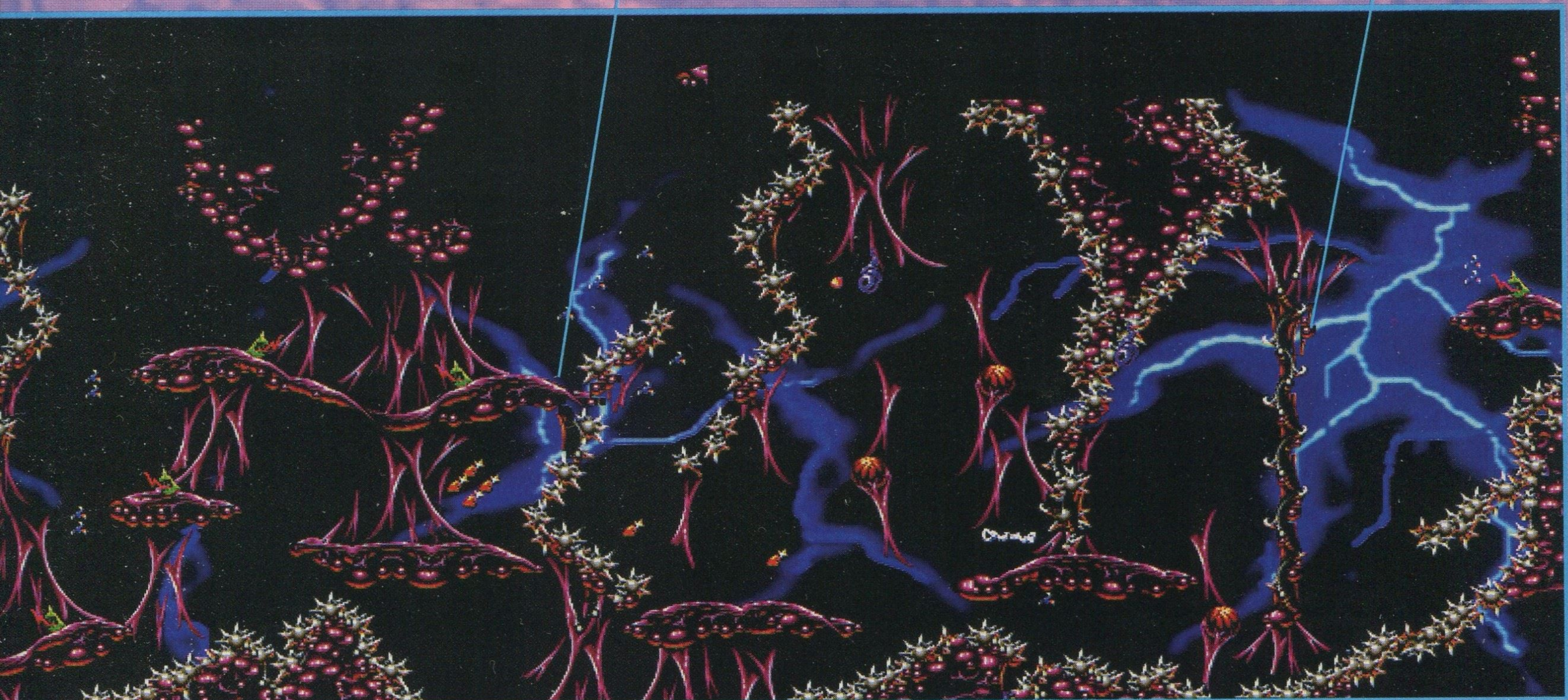
L'unico modo di andare oltre è dondolarsi verso destra e prendere il gancio a mezz'aria. Fate attenzione alle punte.

Lanciatevi in corsa e saltate, quindi premete il pulsante di salto a mezz'aria in modo da usare la testa per distruggere le spine e raggiungere il canestro sulla destra.

Da questo punto dovrete saltare e usare la frusta per distruggere il terribile mostro sopra di voi. Ripetete questa azione per tutta la sezione.

Eccoci a Buttville, il livello finale. Se non vi lascerete prendere dal panico dovreste riuscire a procedere senza troppi problemi. Prendetevi il tempo che vi serve e seguite il percorso più logico, continuando a sparare e a colpire con la frusta tutto ciò che incontrate sul vostro cammino. Apritevi la strada fino al guardiano finale, la Lumacona Regina. Quando l'avrete uccisa potrete fregiarvi del titolo di Vincitori (almeno fino all'uscita di *Earthworm Jim 2*)... Ma questa è tutta un'altra storia!

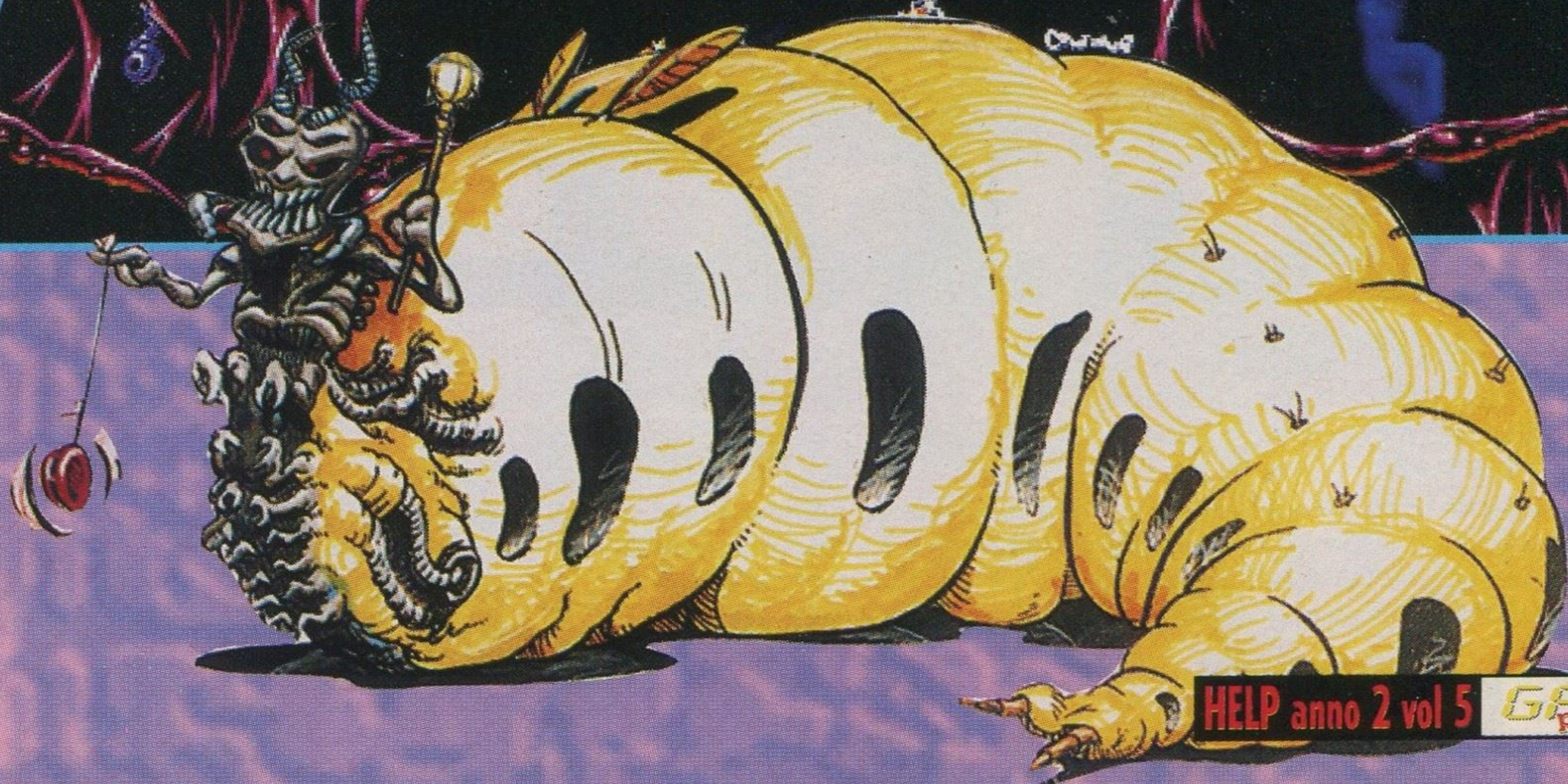
SUMMARY

NOME DEL GIOCO: Earthworm Jim
TEMPO PER COMPLETARLO: 1 settimana
PUNTEGGIO MASSIMO: Non Applicabile
NUMERO DEI LIVELLI: 8
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: Medio

Saltate dalla piattaforma e usate la testa per oltrepassare le spine indenni e atterrare sani e salvi più sotto.

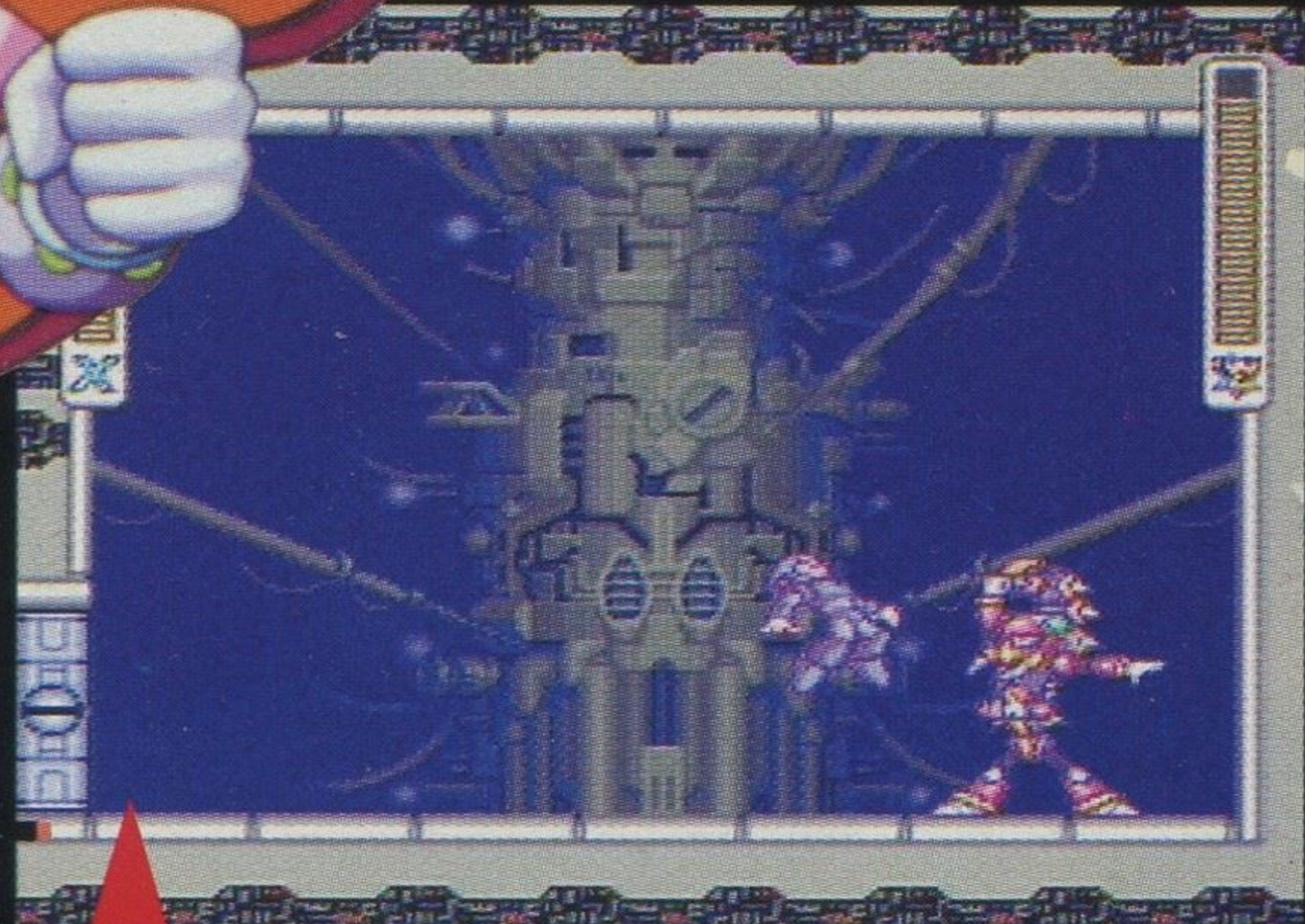
Dovrete arrampicarvi usando altri ganci. È una sezione lunga e noiosa ma dovrete essere veloci nell'usare la frusta.

Non potrete appendervi ai viticci per sempre, quindi aggrappatevi al gancio con la frusta e dondolatevi alle spalle della Regina, dove troverete un "continua".

Mentre scendete continuate a sparare verso l'alto: dopo aver superato la montagnola tornate indietro e ripetete la sequenza. Dopo un po' dovrete fare attenzione alle piattaforme spinose: la cosa migliore è un bel mega-blast proprio sulla montagnola.

Mentre girate attorno alla Regina, sparate delle brevi raffiche da destra, dall'alto, da sinistra e infine dal basso per liberarvi degli insetti. Dovrete controllare le raffiche perché, altrimenti, rimarrete presto a corto di munizioni. Fin quando riuscirete a tenere a bada gli insetti non dovreste avere molti problemi: vi serviranno ben quindici passaggi per sconfiggere la Regina!

MEGA MAN X2

I nemici di fine livello

SNES

Benvenuti nel mondo di MegaMan! Grazie a questa soluzione potrete sapere tutto su questo bellissimo titolo Capcom. Iniziamo dai boss di fine livello. Vi consigliamo di iniziare affrontandoWire Sponge e di continuare seguendo la sequenza riportata. In questo modo non dovreste aver problemi ad avanzare.

6-MAGNA CENTIPEDE

Livello: CENTRAL COMPUTER
Arma rilasciata: MAGNET MINE
Arma consigliata: SILK SHOT
Prima del classico duello finale dovete sbarazzarvi di due mini-boss: il primo è una spada che potete eliminare colpendo l'impugnatura, il secondo è un robot vulnerabile alla Spin Wheel. Con Magna Centipede dovete utilizzare il Silk Shot. Cercate di non farvi sorprendere dalla sua tecnica offensiva e colpitelo il più velocemente possibile.

5-MORPH MOTH

Livello: ROBOT JUNKYARD
Arma rilasciata: SILK SHOT
Arma consigliata: SPEED BURNER
In questo livello incontrerete per due volte un mini-boss. Posizionatevi di fronte al robot e colpitelo con l'X-Buster. Una volta distrutto distruggete la "mente" con il Bubble Splash. Il boss finale, invece, va carbonizzato con lo Speed Burner mentre penzola dal soffitto, guardandovi dai suoi attacchi. In seguito si trasformerà in un'enorme farfalla. Evitate anche i nuovi attacchi spostandovi velocemente.

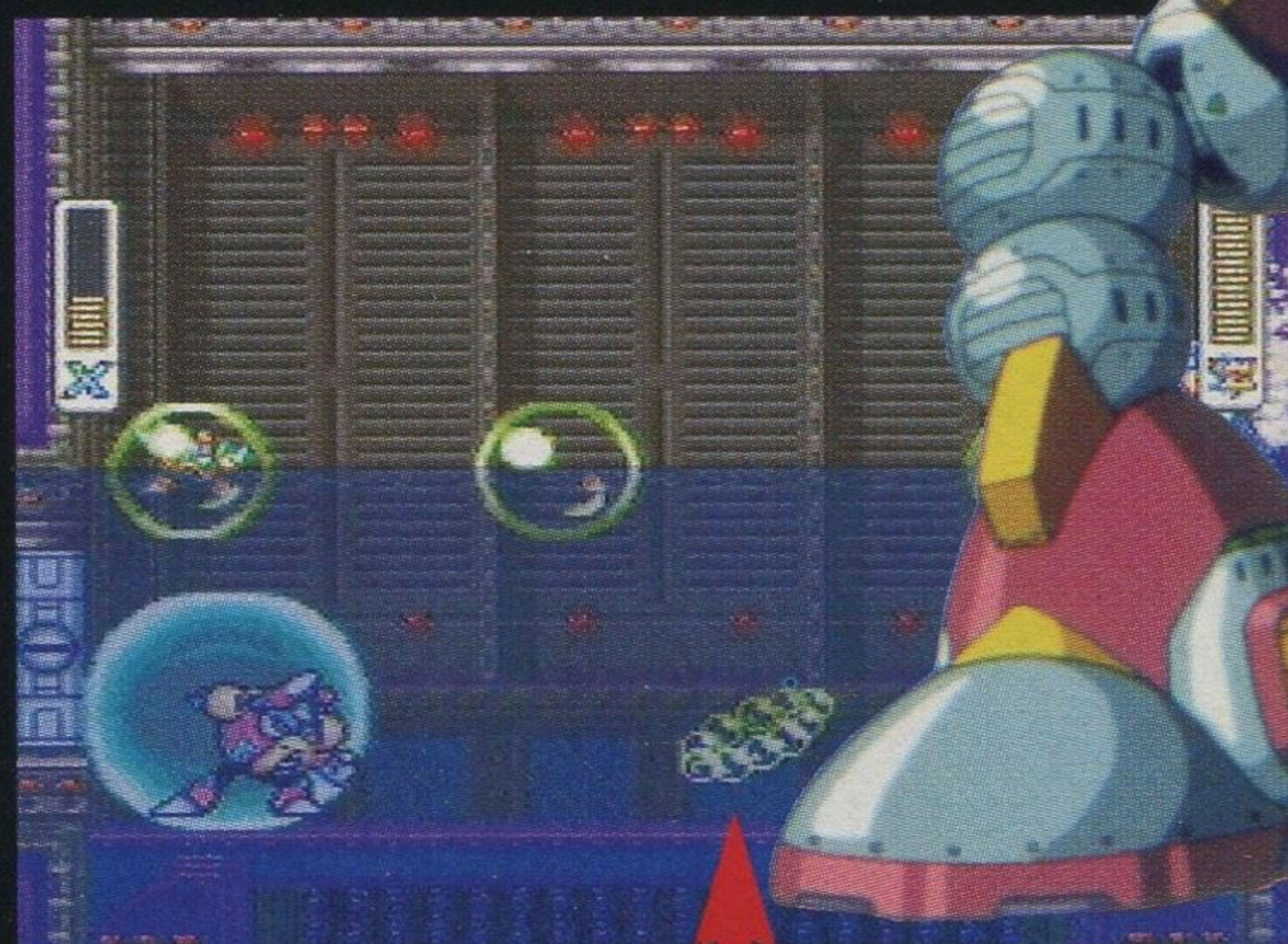
1-WIRE SPONGE

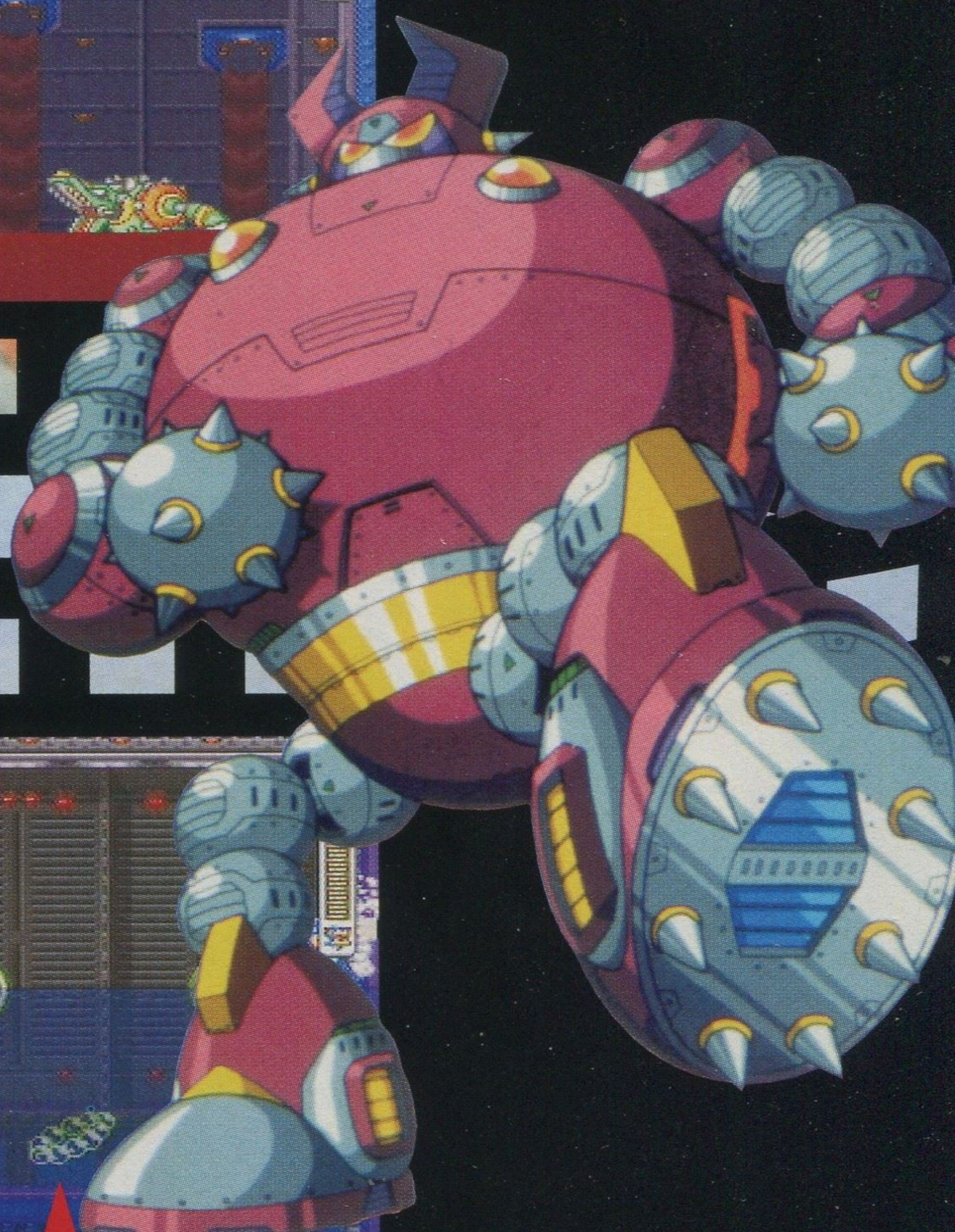
Livello: WEATHER CONTROL
Arma rilasciata: STRIKE CHAIN
Arma consigliata: SONIC SLICER
Il guardiano finale è una sorta di mostriciattolo che impugna una lunga catena, tramite la quale scatena terribili attacchi frontali e si sposta da una parte all'altra dello schermo. Evitatelo arrampicandovi sulle pareti e colpitelo nel momento più propizio, ovvero quando non fa roteare la catena e non scarica saette.

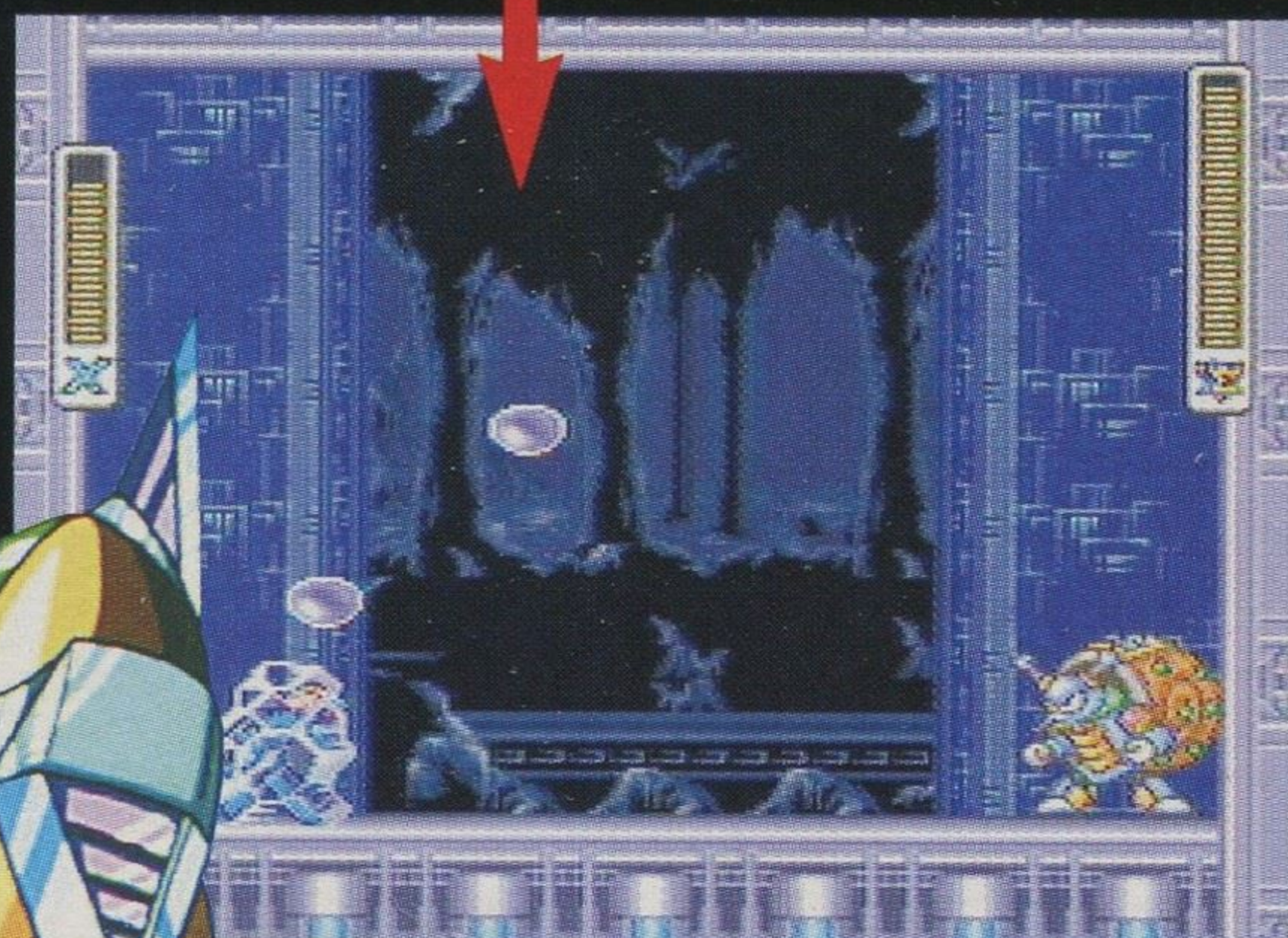
2-WHEEL GATOR

Livello: DINOSAUR TANK
Arma rilasciata: SPIN WHEEL
Arma consigliata: STRIKE CHAIN
Con l'arma appena acquisita potete eliminare Wheel Gator senza problemi. Posizionatevi sulla sommità di uno dei due muri laterali, quindi lasciatevi cadere quando la lama rotante sta per raggiungervi. Ritornate alla posizione originaria e preparatevi a un attacco uguale al precedente o a un balzo repentino del mostro lungo la parete. Dopo l'attacco avrete la possibilità di colpire il bestione, ripetete fino a che non l'avrete distrutto.

4-FLAME STAG

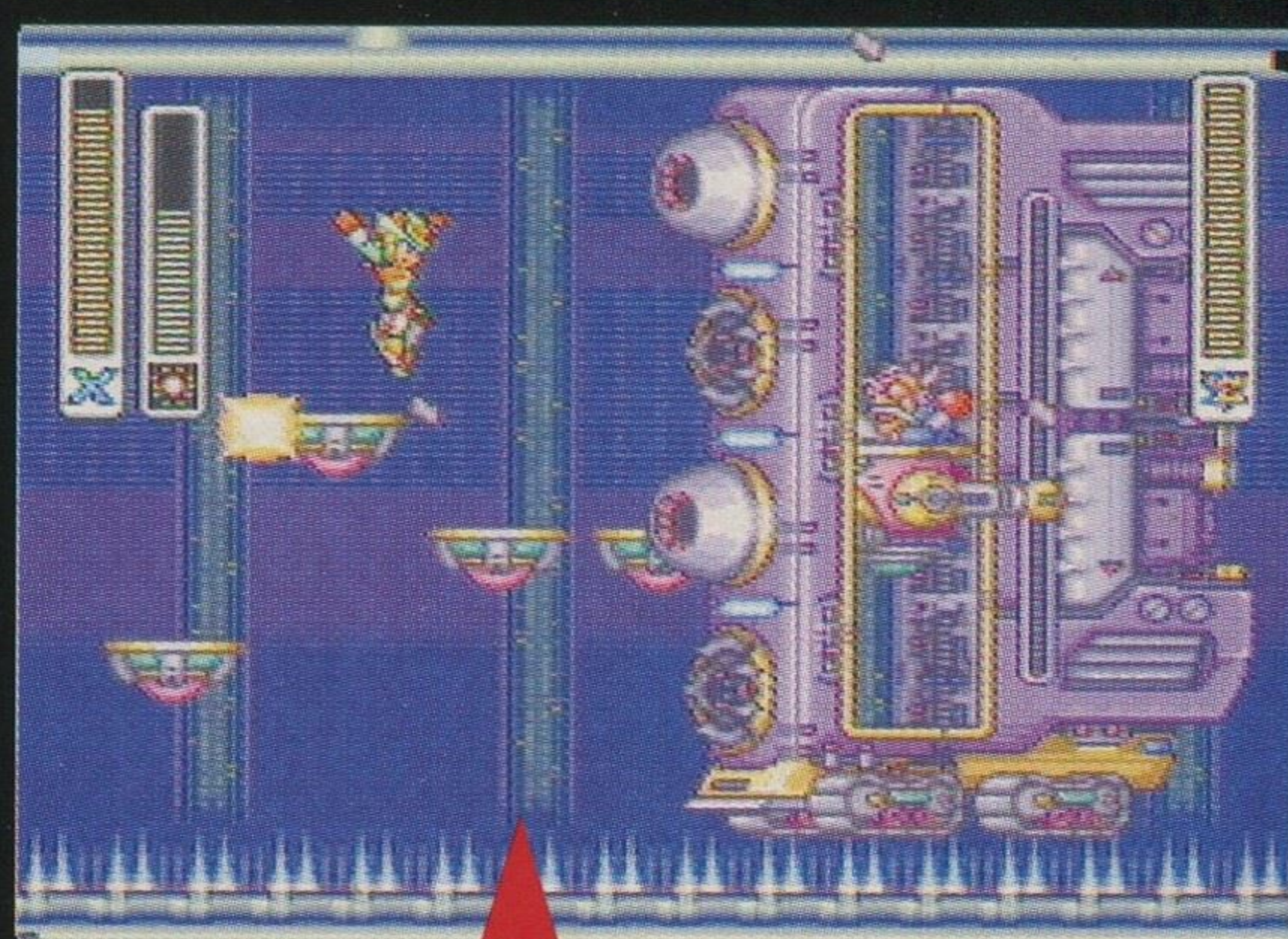
Livello: VOLCANIC ZONE
Arma rilasciata: SPEED BURNER
Arma consigliata: BUBBLE SPLASH
Innanzitutto posizionatevi nella parte destra dello schermo e attendete che Flame Stag vi piombi addosso. Respingetelo con il Bubble Splash e tempestatelo ininterrottamente scansando, contemporaneamente, i suoi missili.

3-BUBBLE CRAB

Livello: DEEP-SEA BASE
Arma rilasciata: BUBBLE SPLASH
Arma consigliata: SPIN WHEEL
Per eliminare Bubble Crab servitevi dello Spin Wheel. Le uniche cose a cui dovrete prestare particolare attenzione sono i suoi repentini cambi di direzione, a cui seguono attacchi improvvisi.

7-CRYSTAL SNAIL

Livello: ENERGEN CRYSTAL
Arma rilasciata: CRYSTAL HUNTER
Arma consigliata: MAGNET MINE
Come mini-boss trovate un'installazione protetta da una barriera, distruggetela con la Spin Wheel.
Grazie alla Magnet Mine potete eliminare facilmente Crystal Snail. Colpitelo e aggrappatevi alla parete istantaneamente, pena lo scontro con l'enorme lumacone catapultato fuori dal suo guscio protettivo.

8-OVERDRIVE OSTRICH

Livello: DESERT BASE
Arma rilasciata: SONIC SLICER
Arma consigliata: CRYSTAL HUNTER
Capitolo Overdrive Ostrich. Saltatelo e, quando vi carica, giratevi freddandolo con il Crystal Hunter. Muovetevi velocemente ogni qual volta, dall'orizzonte, vi piomba addosso. Scansate i vari attacchi a base di boomerang.

14-AGILE

Livello: X-HUNTER STAGE 3
Arma rilasciata: NESSUNA
Arma consigliata: X-BUSTER
Schivate i missili, le varie sfere di energia e i blocchi acuminati. Dalla parte alta dello schermo crivellatelo a suon di X-Buster.

13-SERGES

Livello: X-HUNTER STAGE 2
Arma rilasciata: NESSUNA
Arma consigliata: SILK SHOT, X-BUSTER
La piattaforma del boss si muove verticalmente sorretta da un'unità meccanica protetta da tre scudi, disintegrabile tramite il Silk Shot. Dalla piattaforma più lontana bersagliate con l'X-Buster il nemico non appena si trova a tiro.

9-VIOLEN
Livello: ARENA
Arma rilasciata: NESSUNA
Arma consigliata: X-BUSTER
Bersagliatelo con l'X-Buster districandovi tra le insidie rappresentate da raffiche di proiettili e da una catena gigante, che ruota attraverso l'intera schermata.

10-SERGES
Livello: ARENA
Arma rilasciata: NESSUNA
Arma consigliata: X-BUSTER
Serges si muove orizzontalmente con l'ausilio di una piattaforma, parzialmente acuminata, dalla quale deposita a terra delle mine. Fate fuoco sul campo minato e colpite il boss con l'X-Buster nel momento in cui la barriera non lo protegge.

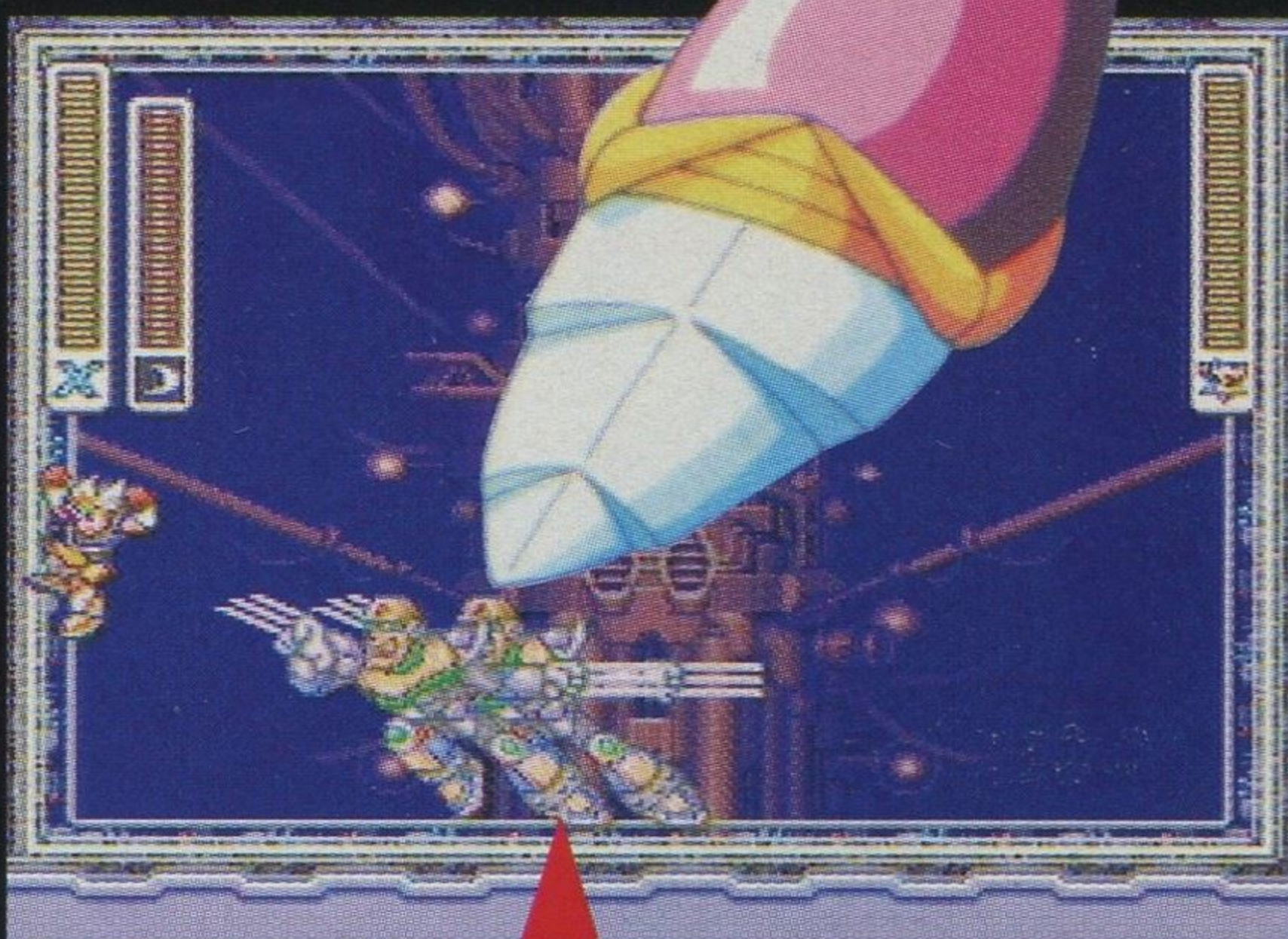
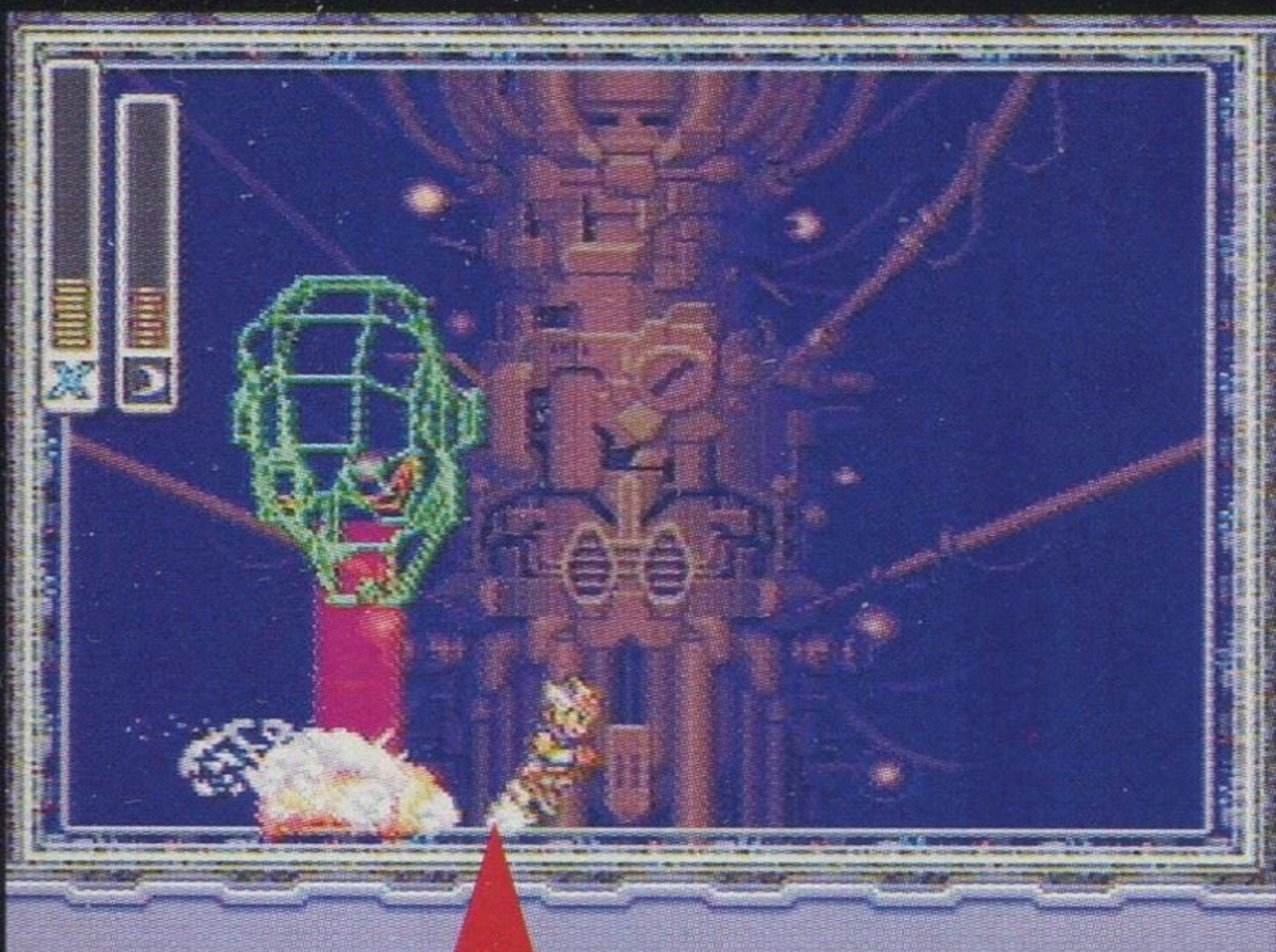
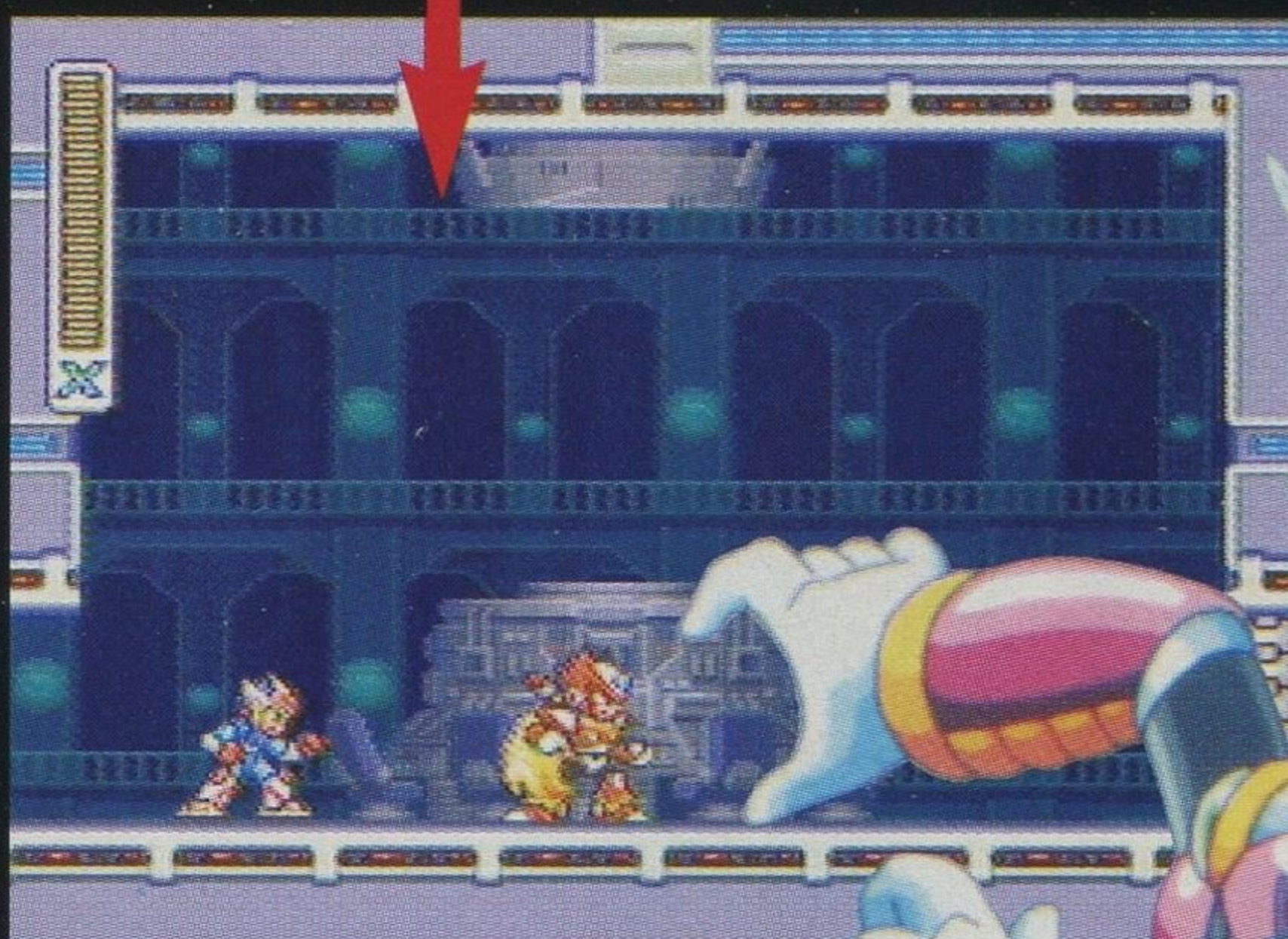
12-VIOLEN
Livello: X-HUNTER STAGE 1
Arma rilasciata: NESSUNA
Arma consigliata: X-BUSTER
I suoi attacchi sono parzialmente immutati. Le armi usate in precedenza procurano danni maggiori mentre alcune piattaforme agevolano i suoi movimenti.

11-AGILE
Livello: ARENA
Arma rilasciata: NESSUNA
Arma consigliata: X-BUSTER
Grazie all'air-dash potete passare da una parete all'altra dello schermo evitando, così, gli attacchi di Agile. Quando si ferma raggiungete la sommità della parete e quindi lasciatevi cadere, in tal modo scanserete il mega raggio laser e potrete colpire il nemico.

15-TUTTI I PRIMI OTTO

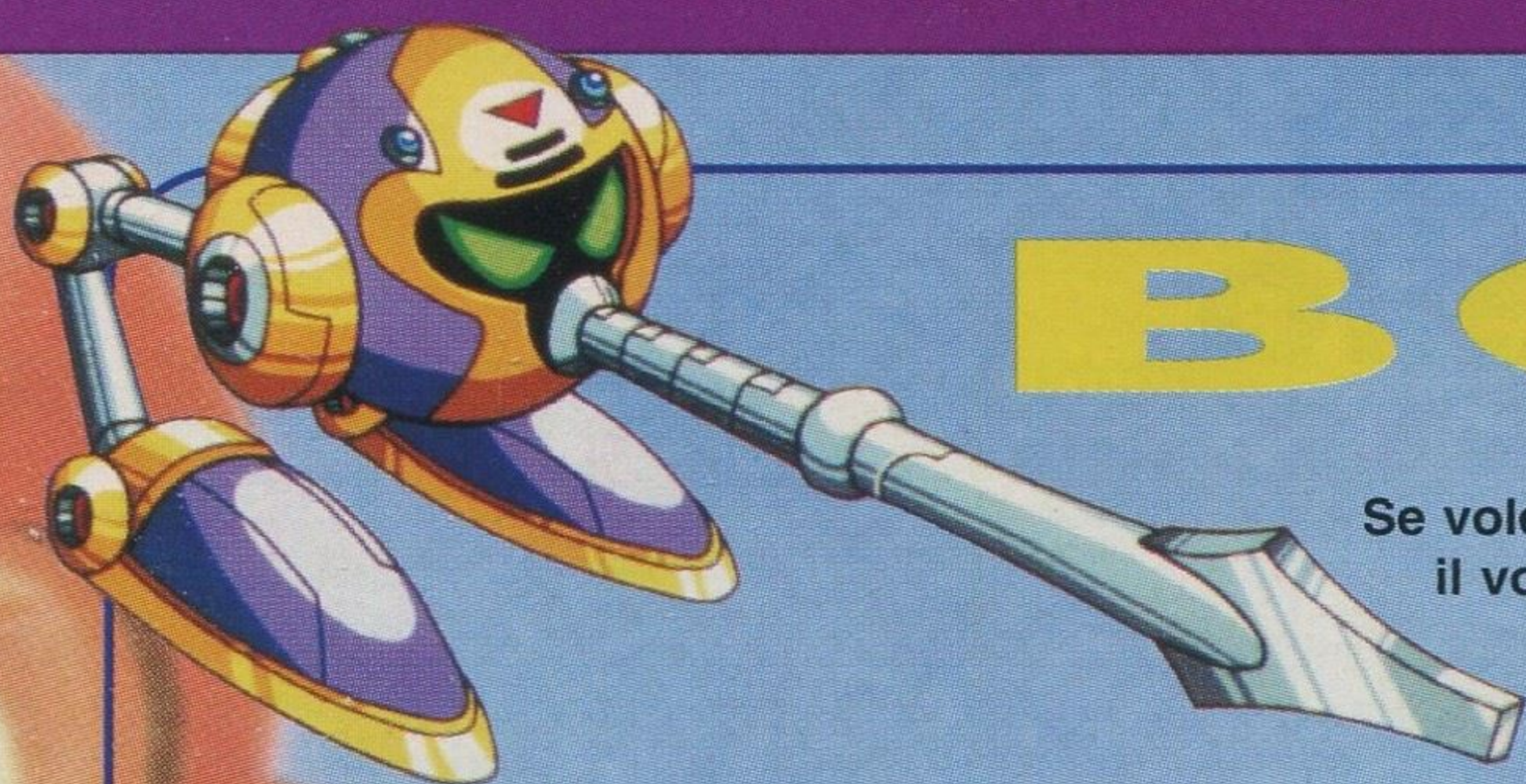
Livello: X-HUNTER STAGE 4
Arma rilasciata: NESSUNA
Arma consigliata: TUTTE
Le otto capsule corrispondono ad altrettante arene dove dovrete riaffrontare i guardiani dei primi otto livelli. Il tutto settato a un livello di difficoltà leggermente più elevato.

16-ZERO

Livello: X-HUNTER STAGE 4
Arma rilasciata: NESSUNA
Arma consigliata: SPEED BURNER
Se non distruggete Violen, Serges e Agile nelle arene nascoste nei primi otto livelli vi toccherà affrontare anche Zero. Ecco come potete sconfiggerlo: saltate e tramite l'air-dash oltrepassate Zero. Usate lo Speed Burner e aggiratelo velocemente, ripetendo l'operazione precedente. Il duello è scandito da un ritmo frenetico, quindi dovete essere tempestivi, se non volete essere sommersi da una mole di proiettili immensa.

18-SIGMA 2

Livello: X-HUNTER STAGE 4
Arma rilasciata: NESSUNA
Arma consigliata: X-BUSTER, STRIKE CHAIN
Quando l'anima di Sigma effettua il bombardamento a tappeto correte velocemente verso la parete e da qui aggiratela. Colpitela, quindi, con l'X-Buster caricato o con la Strike Chain. Ripristinate l'energia vitale e la barra delle munizioni disintegrando i nemici minori. Quando vi blocca colpitela ripetutamente con la Strike Chain.

17-SIGMA 1

Livello: X-HUNTER STAGE 4
Arma rilasciata: NESSUNA
Arma consigliata: SONIC SLICER
Prendete alla lettera la definizione "spara e fuggi". Fate fuoco con il Sonic Slicer e catapultatevi sulle pareti alla velocità della luce. Quando Sigma sparisce, posizionatevi centralmente e, non appena riappare, fuggite verso il muro laterale continuando a sparare boomerang. Schivate i proiettili a ricerca calorica scalando velocemente la parete e scivolando all'improvviso. Quando il vostro nemico vi indirizza un raggio dalle dimensioni esagerate cercate rifugio verso l'alto.

BONUS

Se volete avere qualche speranza di sconfiggere Sigma dovete cercare di potenziare al massimo il vostro personaggio. Inoltre, se finite il gioco senza aver trovato tutte le capsule non potrete assistere alla sequenza finale completa. In questa pagina troverete una breve descrizione di ogni bonus, mentre nelle pagine seguenti potrete scoprire dove trovarli.

ARENE

Si può trovare un arena in ognuno dei primi otto livelli. Alcune sono nascoste altre, invece, sono facilmente accessibili. Quando nella mappa vedete, in corrispondenza di un livello, l'icona di uno dei primi tre Maverick Leader (Agile, Serges e Violen), significa che lo troverete nell'arena corrispondente. Non è essenziale affrontare questi "boss supplementari" ma se non li battete più avanti vi toccherà affrontare Zero, e non sarà facile sconfiggerlo.

CUORE

Quando raccogliete un cuore aumenta la barra energetica di MegaMan, in pratica aumenta la vostra resistenza. Ne potrete trovare otto, uno per ogni stage.

SUB TANK

Rappresentano delle scorte di energia supplementare. Quando vi accorgete che la vostra energia è quasi finita, potete svuotare una di queste taniche per riempire la barra principale. Ne potete trovare quattro, ma fate attenzione: per poterle usare le dovete prima riempire.

ENERGIA

A seconda delle dimensioni dell'icona riceverete un certo quantitativo di energia vitale. Se la barra principale è già al massimo si riempiono le taniche di riserva.

MUNIZIONI

Queste pallozze vi riforniscono di munizioni per le varie armi.

VITA EXTRA

Le vite extra non potevano che essere rappresentate dalla faccia del nostro eroe.

ESOSCHELETRO

Vi rende immuni dagli attacchi nemici e consente a MegaMan di effettuare salti più ampi e di colpire i nemici con pugni poderosi. È particolarmente utile anche per attraversare tappeti di spine e per distruggere vari ostacoli (ad esempio i blocchi di ghiaccio). Premendo il tasto d'attacco per qualche istante si ottiene una spinta in avanti e un colpo devastante.

CYBER BIKE

Potete scorrazzare con un veicolo molto veloce, effettuando spettacolari salti tramite le rampe disseminate lungo il percorso. Ideale anche per superare distese di spine. Per abbandonare i vari veicoli bisogna premere SU+B.

CAPSULE

Come nel primo episodio, nascoste nei vari livelli troverete delle capsule di potenziamento. Potrete così migliorare le abilità di MegaMan e superare alcune zone altrimenti insuperabili:

I.TRACER

Questo casco radar vi permette di localizzare punti segreti dove si possono trovare bonus vari come contenitori di energia e capsule di potenziamento. Una volta che il mirino avrà smesso di fluttuare saprete che in quel punto si nasconde qualcosa di interessante.

AIR DASH

Normalmente MegaMan può effettuare una scivolata lungo il terreno (DASH), con questo potenziamento potete compiere lo stesso tipo di azione anche in aria.

X-BUSTER UPGRADE

Grazie all'X-Buster Upgrade si può effettuare un super colpo con l'arma base. Inoltre, adesso tutte le armi possono essere caricate come l'X-Buster.

ARMATURE

Raccogliendo l'armatura otterrete anche il G. Crush. Quest'arma vi permette di lanciare una smart-bomb altamente distruttiva. Il G. Crush si ricarica assorbendo i colpi sparati dai nemici.

I bonus livello per livello

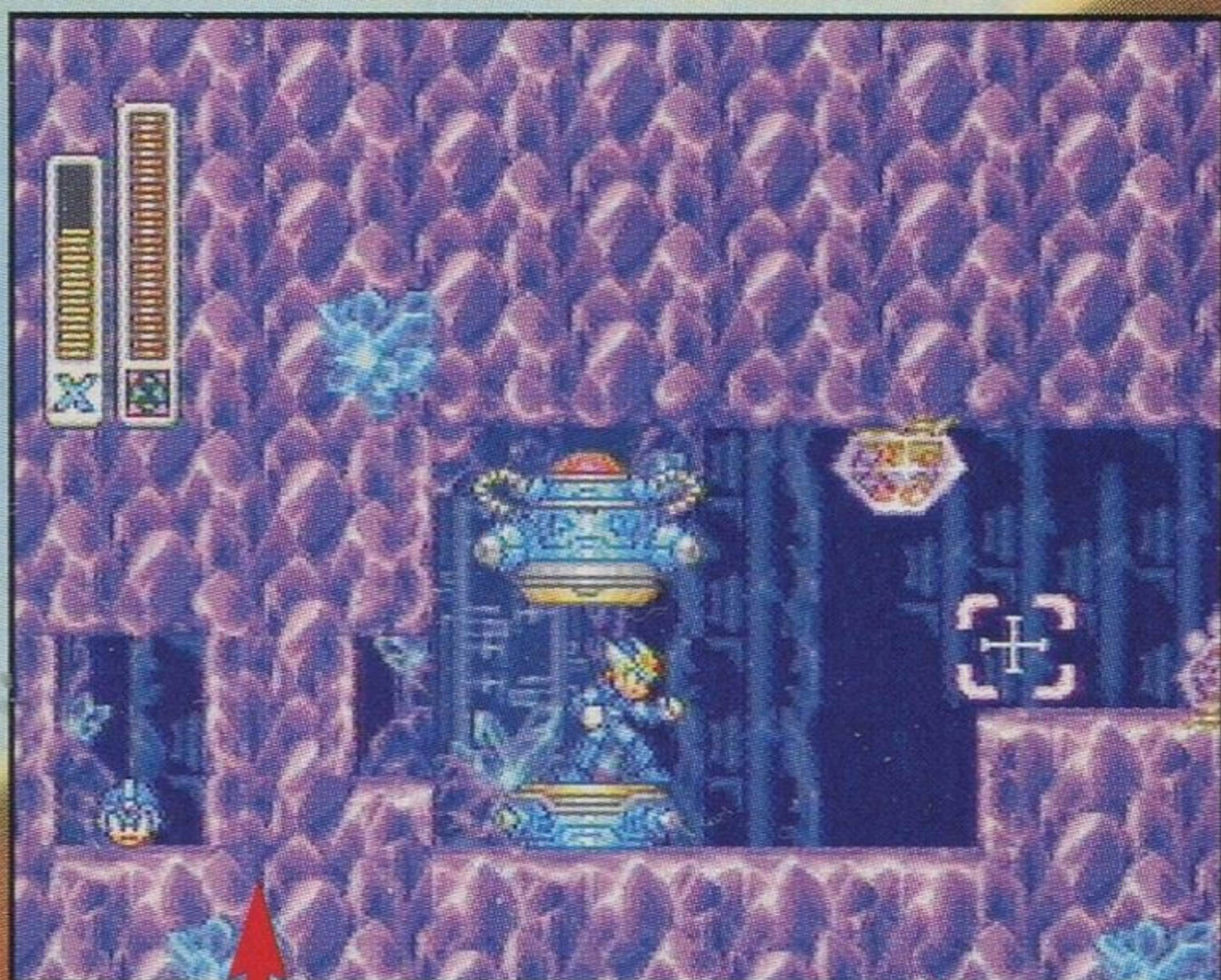
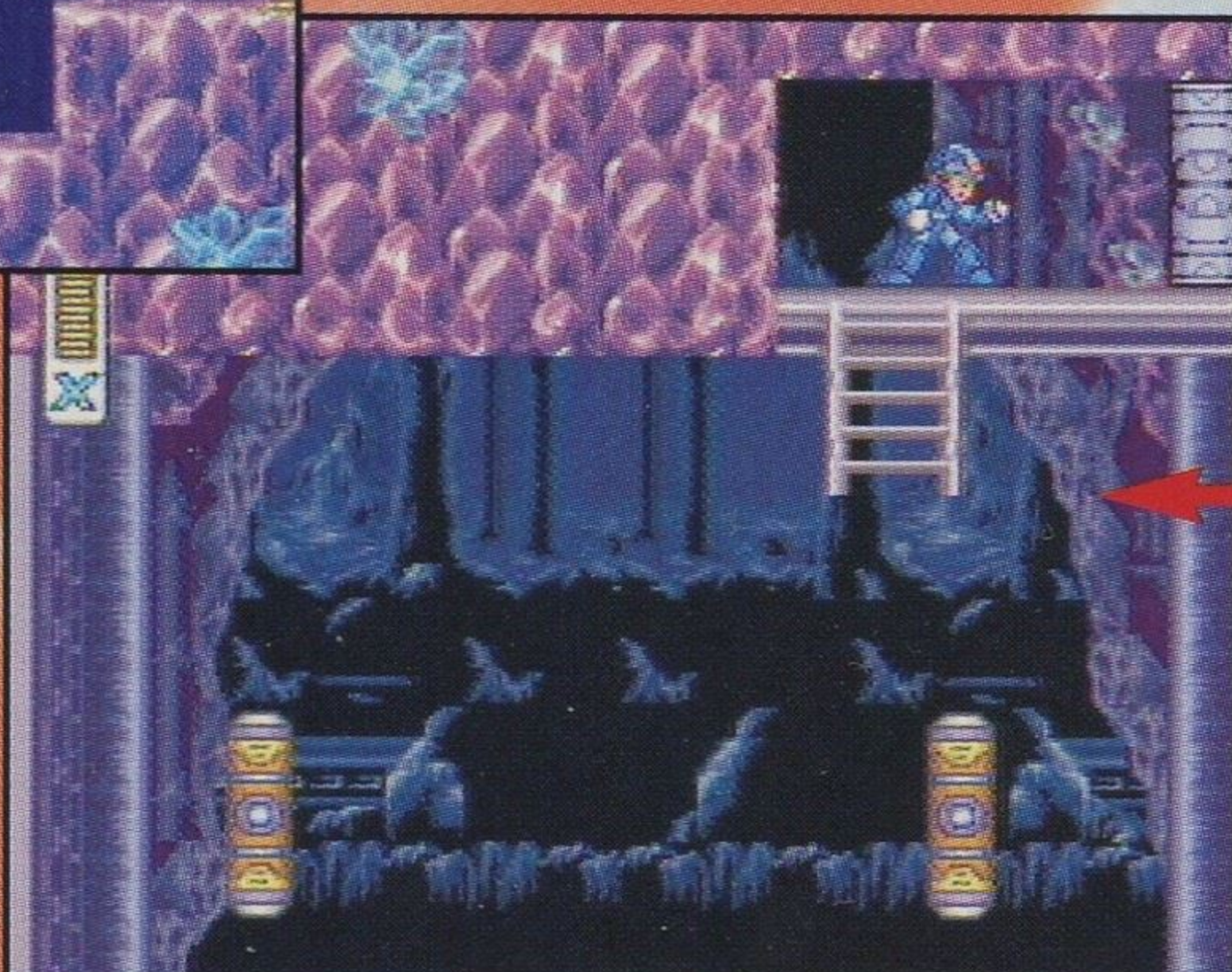
WEATHER CONTROL

CUORE
All'inizio del livello tornate indietro e scalate la parete fino a raggiungerne la sommità, qui troverete il primo cuore.

SUB TANK
Saltate sulla piattaforma a forma di siluro, con un dash-jump (A+B) raggiungete la parete a sinistra e da qui balzate sui piani superiori verso destra.

ARENA
Fate salire la piattaforma-ascensore e lasciatevi cadere verso il basso. Sulla destra troverete l'ingresso dell'arena.

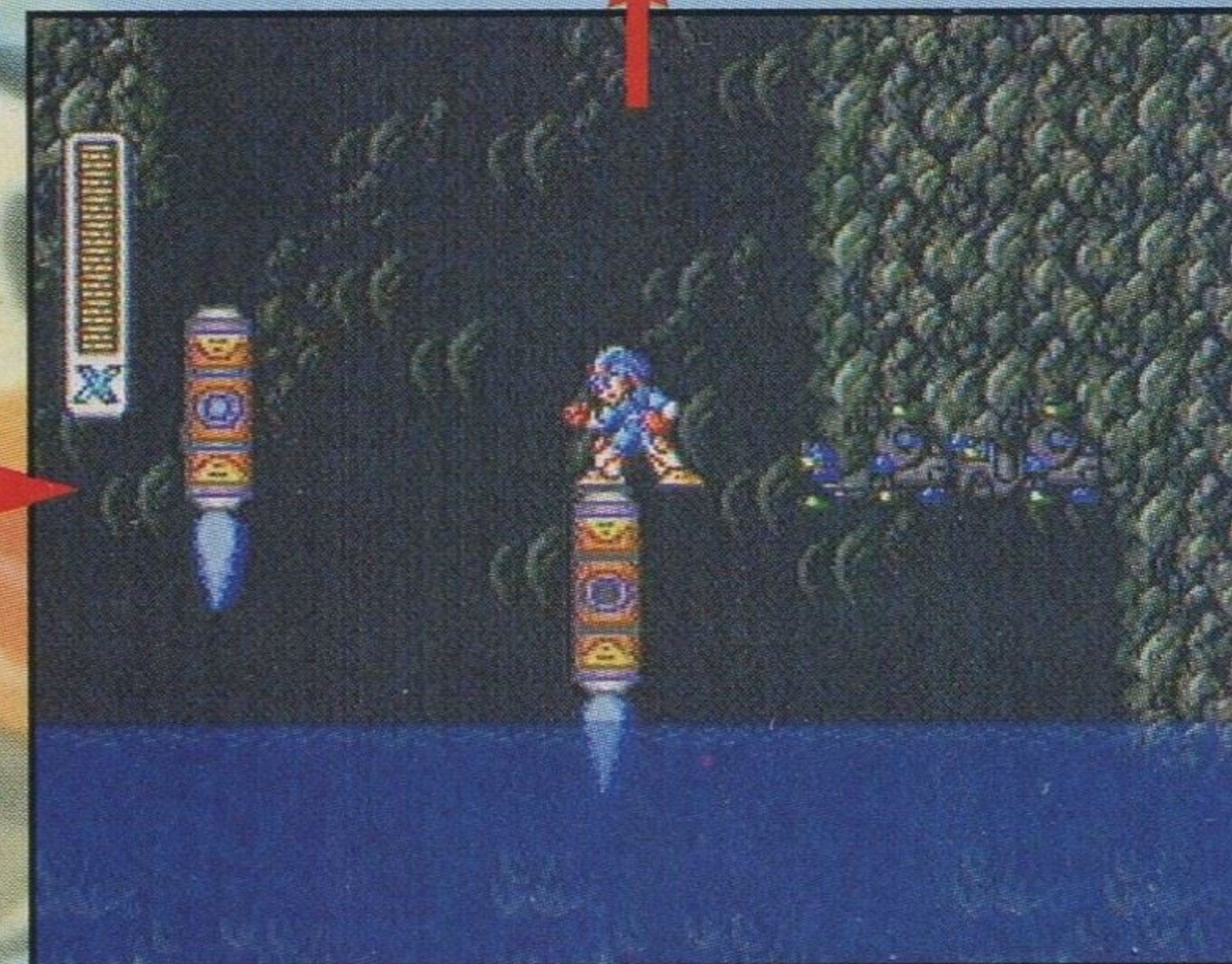
ENERGEN CRYSTAL

CUORE
Entrate nell'esoscheletro, fate la strada a ritroso e imboccate la cavità che conduce a un piano inferiore. Caricate il pugno e saltate più avanti che potete, quando state per precipitare abbandonate l'esoscheletro e cercate di raggiungere la piattaforma rocciosa dove si trova il cuore. Per tornare indietro utilizzate la piattaforma sospesa nella parte superiore.

I-TRACER
Scendete lungo l'ultimo pozzo e sulla sinistra troverete ad aspettarvi l'I. Tracer. Se guardate bene non potrà sfuggirvi anche la sempre utile vita extra.

ARENA
Ai comandi dell'esoscheletro procedete per un lungo tratto di strada. Eliminate la torretta nemica e salite sulla piccola sporgenza. Quindi spiccate un balzo fino alla piattaforma sulla sinistra e distruggete i cubi di ghiaccio. Continuate verso l'alto aggrappandovi alle varie piattaforme.

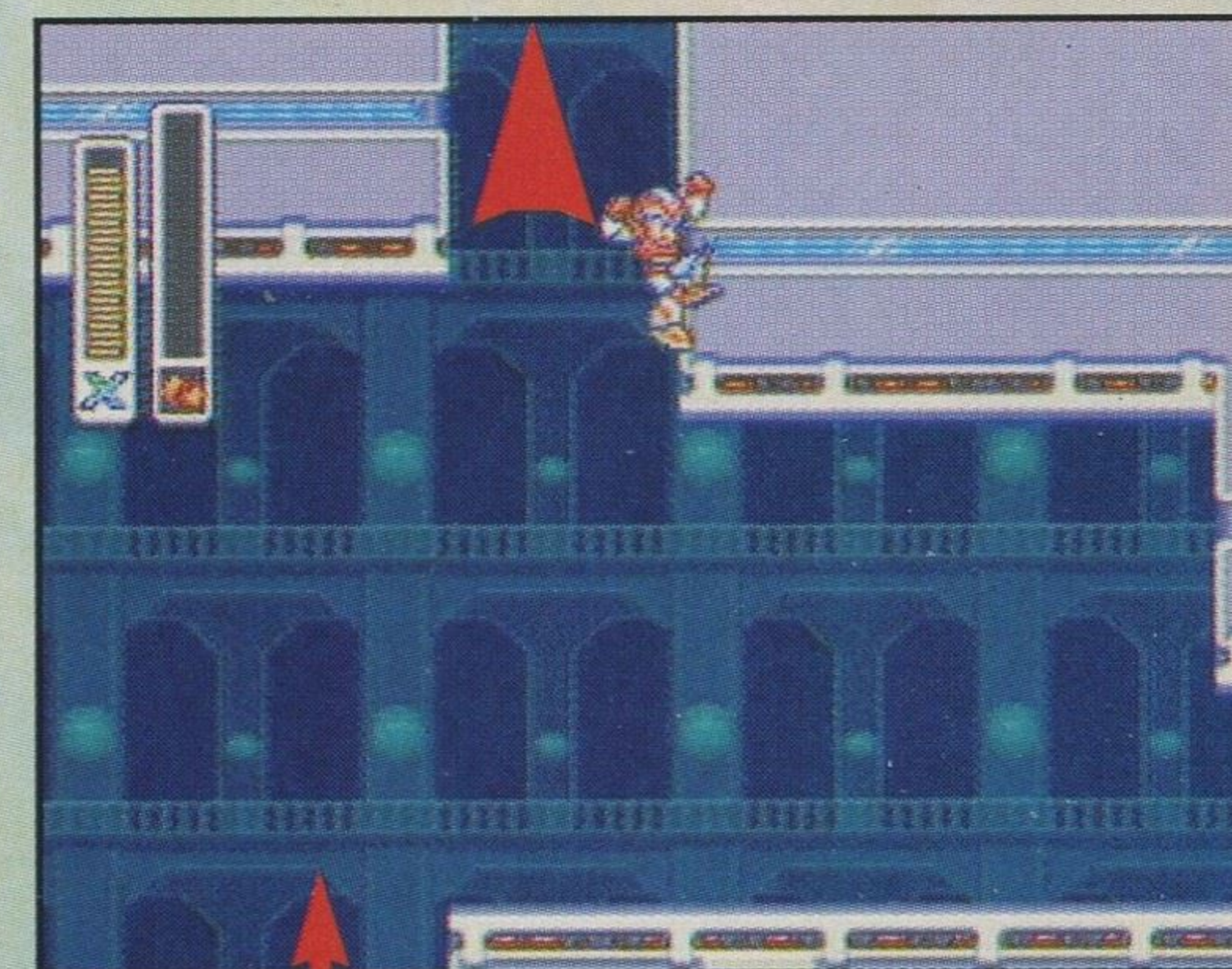
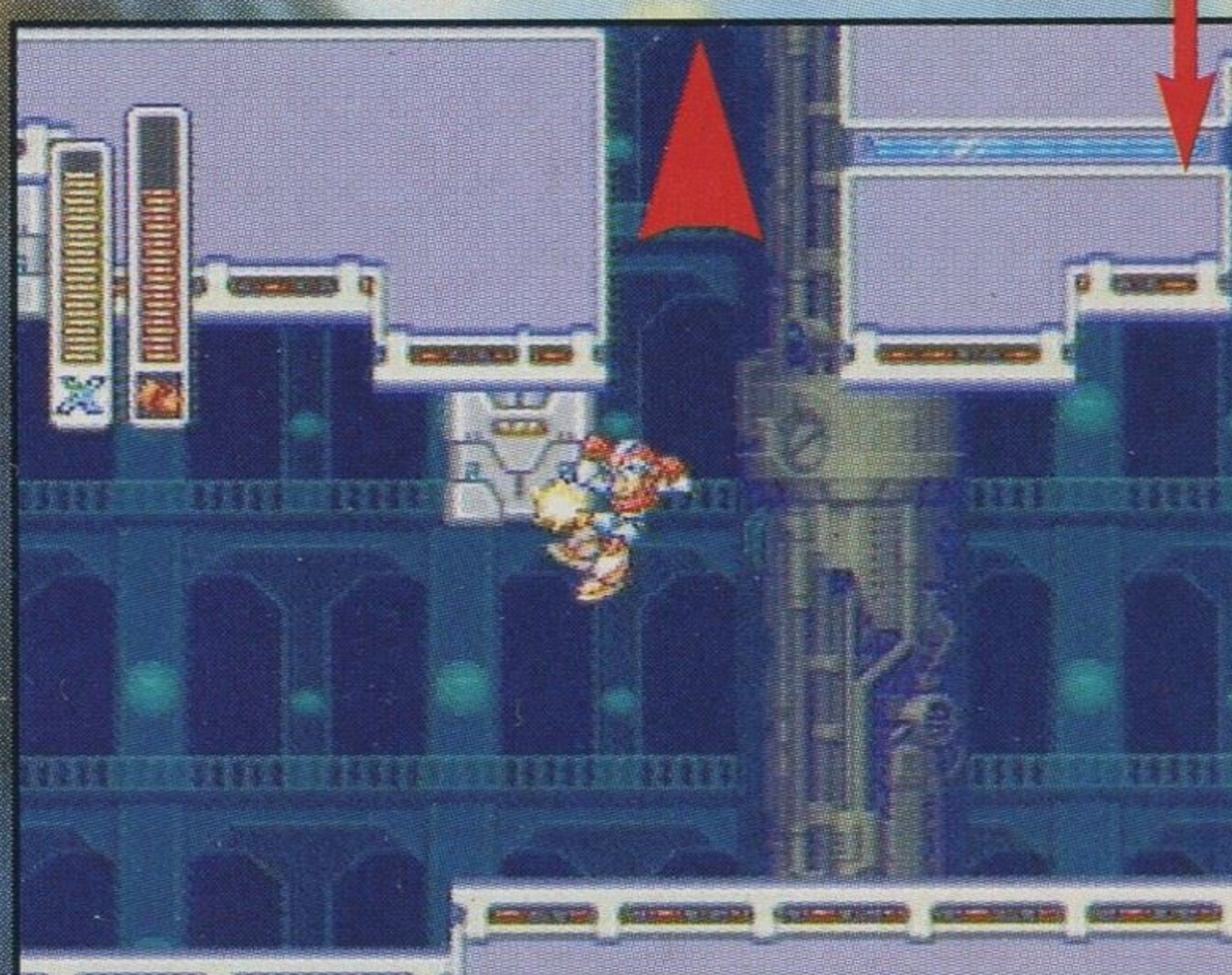
DEEP-SEA BASE

ARENA
Distruggete il pesce meccanico colpendo le sue parti vitali con il Sonic Slicer. Evitate di imboccare il tunnel che conduce alla fine del livello e spostatevi verso l'alto.

CUORE
Prima che il pesce meccanico apra il passaggio sottostante, aggrappatevi alla parete e dalla sua sommità raggiungete la piattaforma siluro.

STANZA BONUS
La parete sinistra cela un passaggio che conduce a una stanza bonus nella quale rifornirsi a volontà di scorte di energia vitale.

SUB TANK
Caricate il Bubble Splash e spiccate un balzo verso l'alto dove si trova la piattaforma contenente il bonus.

CENTRAL COMPUTER

CUORE
Evitate i dispositivi di allarme (le sfere gialle) e posizionatevi nel punto dal quale è possibile raggiungere in linea d'aria l'ultima torretta laser inattivata. Da lì usate la proiezione infuocata.

SUB TANK
Superate il blocco composto da sei piattaforme accatastate l'una sopra l'altra e dal lembo di suolo eseguite un dash jump(A+B), in abbinamento a una proiezione infuocata.

ARENA
La troverete al termine di una stanza dove immensi cubi piombano dall'alto. Procedendo velocemente troverete l'ingresso dell'arena sgombro e potrete così accedervi facilmente. Evitando i dispositivi d'allarme potete rallentare la caduta dei blocchi.

ROBOT JUNKYARD

CUORE
Prima di entrare nella discarica colpite il robot con lo scudo con il Crystal Hunter congelandolo. Servitevene come piattaforma per raggiungere il piano superiore.

ARMATURA
Sparate due Spin Wheel poco dopo essere entrati nella base. Si aprirà un passaggio nel pavimento che conduce direttamente all'armatura.

ARENA
Una volta sconfitto il primo mini-boss individuate una scala che conduce ai piani inferiori. Distruggete il robot con lo scudo che si trova sulla destra e saltate dalla scala (grazie all'air dash) fino a raggiungere la sua posizione. Poco più avanti troverete l'ingresso.

VOLCANIC ZONE

ARENA
A livello inoltrato incontrerete un altro robot simile a quello precedente. "Cavalcatelo" per un istante e raggiungete il piano superiore a sinistra usando la combinazione salto+scivolata.

CUORE
Anticipate la lava inerpicandovi lungo il tunnel stretto. Spostatevi nella cavità a sinistra e distruggete la barriera grazie alla Spin Wheel.

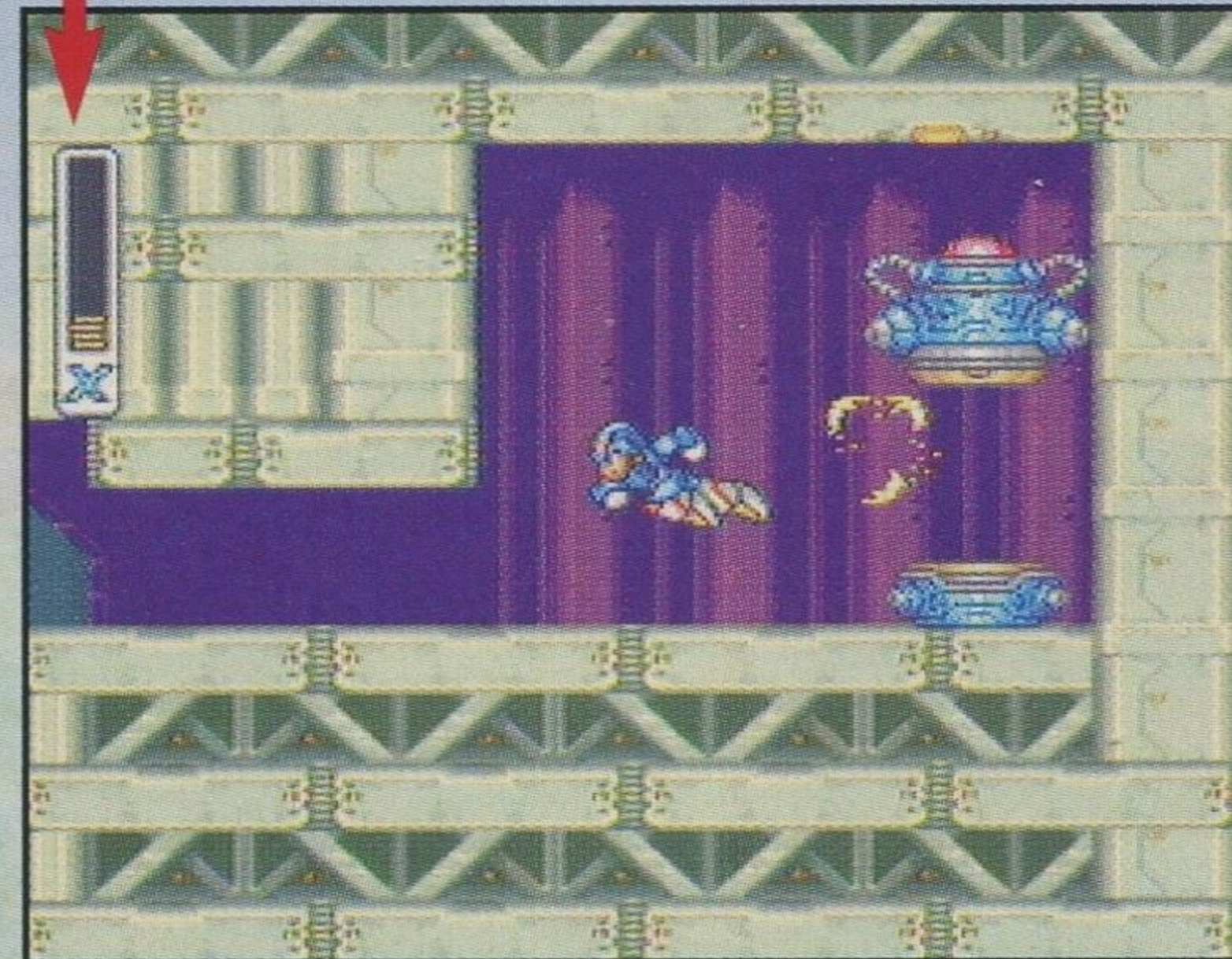
SUB TANK
Raggiungete la zona rocciosa situata in alto a sinistra tramite il robot a forma di coleottero, (saltate sulla sua protuberanza piatta).

DESERT BASE

CUORE
Prima di cavalcare la seconda cyber bike assicuratevi di aver inclinato tutte le barriere disseminate lungo il percorso allo scopo di usarle come trampolini. Distruggete il generatore della "tempesta di sabbia" con la moto, quindi riprendete la cyber bike, saltate oltre il baratro e continuate la vostra corsa. Vi troverete, per inerzia, su una distesa di aculei dove potrete raccogliere il cuore.

STANZA BONUS
Montate in sella alla prima Cyber Bike e al termine della prima salita scendete dalla moto e saltate verso sinistra.

AIR DASH
Prima di giungere alla fine del livello, eliminate lo sbarramento con una Spin Wheel.

ARENA
Sempre grazie alla Spin Wheel distruggete i blocchi che ostruiscono l'entrata dell'arena, all'inizio del livello.

DINOSAUR TANK

CUORE
Eseguite un dash jump infuocato (A+B seguito dalla proiezione infuocata).

X-BUSTER UPGRADE
All'interno della base, nella parte iniziale, scendete tramite le 2 piccole scale e raggiungete, dalla parete all'estrema destra, la piccola stanza posta al piano superiore.

ARENA
Tramite la piattaforma ascensionale raggiungete la sommità dello schermo e saltate verso destra.

LE ARMI

Ecco una panoramica di tutte le armi su cui potrete contare nell'arco del gioco. Tutte le armi che ottenete dai boss finali possono rilasciare un colpo singolo (colonna a sinistra), oppure possono essere caricate proprio come l'arma base (colonna a destra).

X-BUSTER

L'X-Buster è la prima arma a disposizione di Megaman. Può sparare una serie di proiettili in rapida sequenza o, tenendo premuto il tasto, può rilasciare un colpo di maggiori capacità distruttive. Inoltre, una volta che avrete raccolto l'X-Buster upgrade ogni arma subirà una modifica e potrete effettuare uno sparo secondario.

Nel caso dell'arma base, una volta potenziata, avrete la possibilità di scagliare una bolla di energia estremamente potente.

CRYSTAL HUNTER

Fonte: CRYSTAL SNAIL-Destinazione: OVERDRIVE OSTRICH

Spara cristalli che hanno il potere di bloccare alcuni nemici, incapsulandoli in barriere di ghiaccio. Potete frantumarle con una spallata (dash) ricevendo un'icona bonus, oppure potete utilizzarle come piattaforme per raggiungere punti altrimenti irraggiungibili.

X-BUSTER UPGRADE: Otterrete la possibilità di rallentare l'azione su schermo, superando in scioltezza le fasi più frenetiche.

BUBBLE SPLASH

Fonte: BUBBLE CRAB-Destinazione: FLAME STAG

Potete sparare bolle efficaci contro tutti i nemici.

X-BUSTER UPGRADE: Permette a Megaman di proteggersi con una barriera che disintegra qualsiasi nemico entri in suo contatto. Sott'acqua vi consente di spiccare salti particolarmente alti.

SILK SHOT

Fonte: MORPH MOTH-Destinazione: MAGNA CENTIPEDE

Il Silk Shot è perfetto per colpire i nemici che si trovano al di sotto della vostra postazione.

X-BUSTER UPGRADE: Consente un colpo più potente e voluminoso rispetto a quelli normali. Quando localizzate delle particolari zone segrete (grazie all'I.Tracer) potete far apparire bonus all'infinito.

SPIN WHEEL

Fonte: WHEEL GATOR-Destinazione: BUBBLE CRAB

Assolutamente necessaria per distruggere istantaneamente le postazioni nemiche e eliminare le barriere che impediscono l'accesso ad aree di particolare interesse.

X-BUSTER UPGRADE: Potrete sparare un proiettile esplosivo dall'ampio raggio d'azione.

SONIC SLICER

Fonte: OVERDRIVE OSTRICH-Destinazione: WIRE SPONGE, SIGMA 1

Premendo ripetutamente il tasto di fuoco potete scagliare un numero considerevole di boomerang che disegnano ampie traiettorie lungo tutto lo schermo.

X-BUSTER UPGRADE: Una pioggia di boomerang con parabola discendente.

STRIKE CHAIN

Fonte: WIRE SPONGE-Destinazione: WHEEL GATOR, SIGMA 2

La pressione prolungata del tasto vi permette di allungare la catena per colpire nemici o per agganciare varie superfici come muri e piattaforme.

X-BUSTER UPGRADE: Potrete raggiungere con la vostra catena oggetti posti a una maggiore distanza.

MAGNET MINE

Fonte: MAGNA CENTIPEDE-Destinazione: CRYSTAL SNAIL

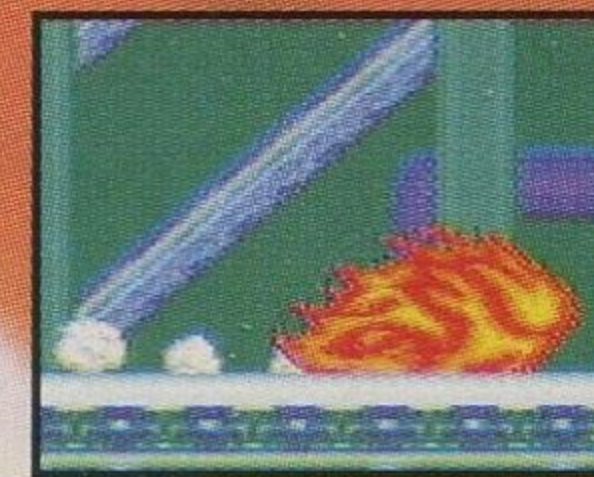
È l'ideale per colpire de nemici posti fuori dal raggio d'azione dell'arma base. Spara delle mine che possono essere teleguidate fino all'obbiettivo.

X-BUSTER UPGRADE: Scaglierete delle mine più lente ma decisamente più controllabili e potenti.

SPEED BURNER

Fonte: FLAME STAG-Destinazione: MORPH MOTH

Con quest'arma potete arrostire i nemici, infatti spara una palla di fuoco accompagnata da una scia fiammeggiante a livello del suolo.

X-BUSTER UPGRADE: Trasforma Megaman in una torcia-umana, capace di coprire lunghe distanze, specialmente se abbinata al dash-jump.

RANDOM

Non manca il nostro appuntamento mensile preferito con i trucchi, i cheat mode, le gabole e i codici per i titoli di successo per tutte le console... Proprio tutte? Beh, questo mese, data la mancanza di spazio, abbiamo deciso di dedicarci solo al Mega Drive e al Super Nintendo... Speriamo che non vi dispiaccia!

MEGA BOMBERMAN

CODICI DEI LIVELLI

•Vexin' Volcano Stage 2

Livello 2 8111
Livello 4 1051
Livello 5 3353

•Slammin' Sea Stage 3

Livello 1 4502/8112
Livello 3 7422
Livello 4 1052
Boss 3352

•Crankin' Castle Stage 4

Livello 2 0513
Livello 4 3353

•Thrashin' Tundra Stage 5

Livello 1 8114
Livello 2 2814
Livello 4 5654

Codici per Action Replay

Vite infinite FF9543003
Bombe infinite FFA462000A

FIFA SOCCER '95

SQUADRA STUPIDA

Inserite il codice ABCABC nello schermo principale delle opzioni (con la palla sull'opzione "Language"). Entrate in gioco, mettete in pausa, e premete A per richiamare lo schermo dei trucchi.

MD

SYNDICATE

MEGA PASSWORD

Questa password vi darà ben sedici agenti in stasi criogenica, tutto l'equipaggiamento sviluppato e disponibile in versione 3, tutte le armi disponibili e 31 territori sotto il vostro controllo. Vi basterà inserire:
FCMTZOOOOOO132WVOG

EARTHWORM JIM

PASSAGGIO DI LIVELLO

Questo trucco vi permetterà di raggiungere il livello successivo a quello che state giocando. Per farlo premete Start per mettere in pausa il gioco, prendete il primo joypad e premete A, B, B, A, A+C insieme, A+B insieme, A+B insieme e A+C insieme: potrete così arrivare in un battibaleno fino al livello finale del gioco.

Colpo al plasma per le armi
C, A, B, C, A, B, A, C.

Continua extra
A, B+sinistra insieme, A, B, A, B, C, A;

1000 colpi per le armi
A, B, B, B, C, A, C, C.

Vita extra
B, B, C, C, A, A, A, A.

Codici per Action Replay

Vite infinite FFA6C80033
Energia infinita FFFBFE0032
Munizioni infinite FFFBF60039
Corda invincibile nel livello "Snot a Problem" FFFBFE0070
Invincibiltà nel livello "Andy Asteroids" FFFE910011
Scudi infiniti nel livello "Andy Asteroids" FFFF610002
Ossigeno infinito sott'acqua nel livello "Down the Tubes" FFFCA10063
Sottomarino invincibile nel livello "Down the Tubes" FFAFDE00010

PROBOTECTOR

LIVELLO EXTRA

Nel terzo livello (Junkyard) si nasconde un livello segreto: dovrete finire il boss quindi scendere la ripida collina.
Prima di distruggere la porta salite sul muro: incontrerete un uomo che vi chiederà di combattere alcuni boss. Rispondete di sì e verrete teletrasportati in un livello segreto in cui dovrete affrontare un chitarrista (cercate di evitare i pesci che vi tira addosso e saltateci sopra: fate attenzione alla frusta. Staccategli la testa e quin-

Mega Bomberman

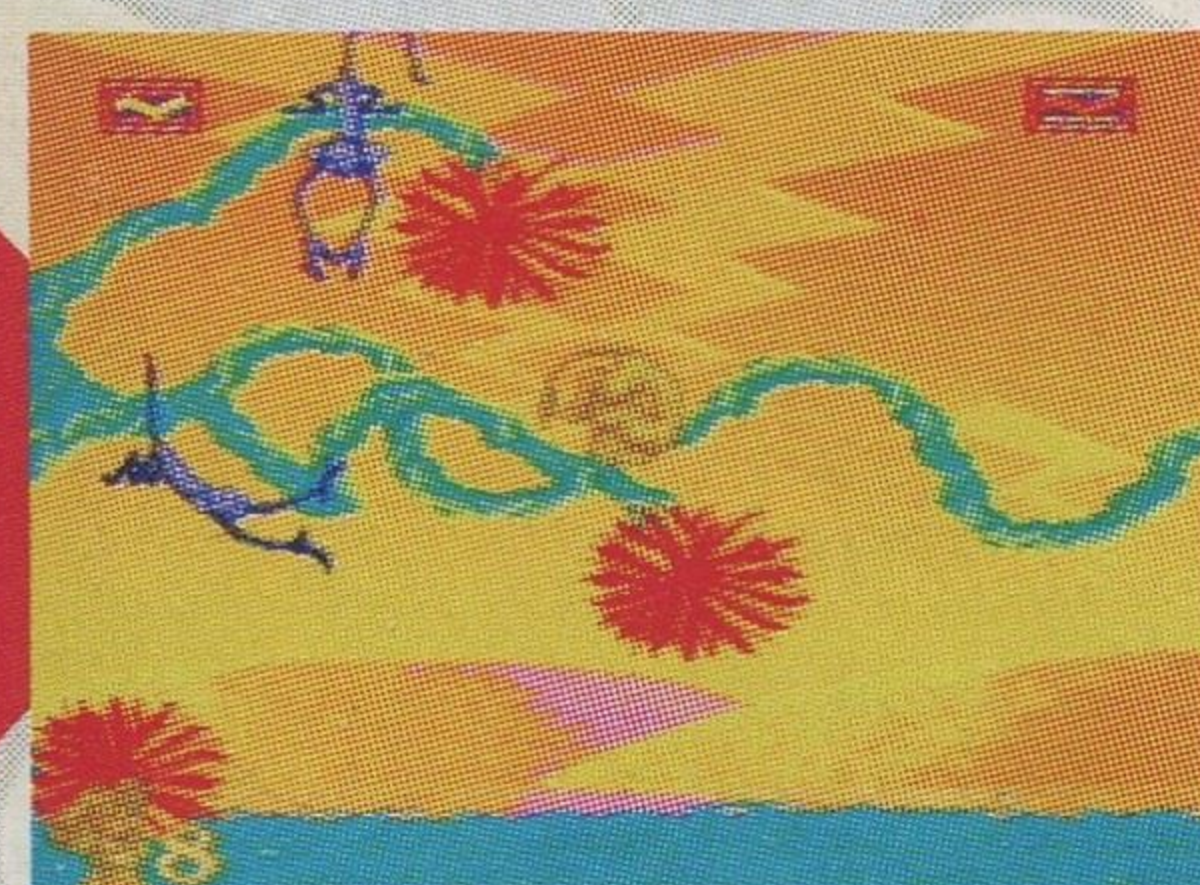
FIFA Soccer '95

Syndicate

Earth Worm Jim

Young Merlin

Super Return of the Jedi

Super Bomberman 2

The Lion King

Rise of the Robots

Donkey Kong Country

di continuate a colpire il corpo), un tipo con un carrello (sparate diagonalmente per distruggere il contenuto del carrello e i missili. Quando avrete distrutto il nemico e il lancia-missili, continuate a sparare sulla testa) e una strana sfera (al primo attacco vi scaglierà addosso delle lance che dovrete evitare o distruggere sparando; al secondo attacco si metterà a ruotare vertiginosamente venendovi addosso: continuate a evitarlo e a sparare fino a farlo fuori).

YOUNG MERLIN

CODICI DEI LIVELLI

Livello 1
ABBYYBBBYBBLBBBB

Livello 2
BYLXRBBBRBB, destra, YYBB

Livello 3
YXBRR, destra, YBRRR, destra, su, YBB

Livello 4
giù, LLLR, destra, YBYYY, destra, su, RBB

Livello 5
YLL, su, R, destra, YBYYY, destra, su, RBB

Livello 6
giù, su, x, destra, R, destra, BRRRX, su, giù, XBY

Livello 7
Y, destra, B, giù, R, destra, RYYYYBYR, su, B

SUPER RETURN OFTHE JEDI

CODICI DEI LIVELLI

Tatooine	RLGQMN
Jabba's Dance Hall	ZJLMRJ
Jabba's Palace	LZIKJF
Rancor Pit	VTYMZX
Attack on Sail Barge	QZNFPP
Inside Sail Barge	VKCDFD
Speeder Bike Chase	ZCTKFC
Ewok Village A	QYXYBH
Ewok Village B	LFWLTQ
Endor	QDQGKH
Millennium Falcon Battle	CPMRZY
Attack on Power Generator	CDWLTY
Inside the Death Star	BPFFZQ
M. Falcon attacks DeathStar	RMNVLC
Tower	RVRFKG
Tower Entrance (Darth Vader)	VQXDQJ
Emperor's Chamber	HLQMVL
Death Star Reactor Attack	VQJGWF
Death Star Escape	ZZSTXZ

Sound Test
Dovete essere in uno schermo a scrolling orizzontale e premere giù, Y, B, X e A insieme: apparirà uno schermo di Sound Test.

Sette Continua
Sullo schermo del menu principale del gioco dovrete premere A, B, A, Y, A, X. Se il trucco non riesce dovrete spegnere e riaccendere la macchina: il reset non basterà.

SNES

Per Muovere il Logo
Se volete divertirvi a ruotare il logo di Star Wars, nello schermo del menu principale dovrete premere Y, Y, Y, Y. Semplice, vero?

Per i Ringraziamenti Finali
Nello schermo del menu principale premete A, B, A, B, A, B, A, B.

BOMBERMAN 2

CODICI PER ACTION REPLAY

Power-up al massimo	7E1C6B02
Sequenza finale	7E005104

THE LION KING

CODICI PER ACTION REPLAY

Energia infinita	7E200408
Ruggito sempre al massimo	7E200220

RISE OF THE ROBOTS

CODICI PER ACTION REPLAY

Energia infinita giocatori 1	7E0F4A57
Timer fermo	7E063960

DONKEY KONG COUNTRY

CODICI PER ACTON REPLAY

Vite infinite	7E057705

SUPER STREET FIGHTER II

CODICI PER ACTION REPLAY

Mosse speciali doppie 7E05370X*

Come sopra, per il 2° giocatore 7E07770X*

Cambia colore delle fireball 7E02B1XX**

(* Sostituire X con 0, 2, 4 o 6).
(** Sostituire XX con due numeri a scelta per le combinazioni di colore).

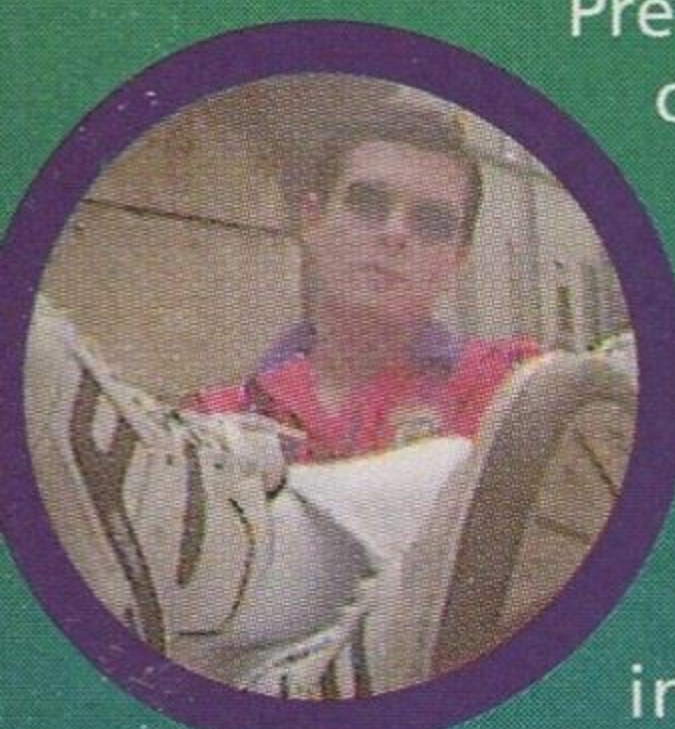
VORTEX

CODICI DEI LIVELLI

Cryston	YFGJW
Voltair	RWXVP
Thermis	KHLNC
Magmemo	BGVRG
Vortex2	JNBTK
Trantor	XLQMB

Ricarico di energia extra
Continuate ad andare in una direzione finché non potrete procedere più oltre sulla mappa (anche se vi sembrerà di continuare a muovervi sullo schermo principale). La nave madre verrà a prendervi e vi riporterà indietro al pieno di carburante ed energia.

Casa: ATARI
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

ZOOL 2

Prendete una formica, insegnatele le arti marziali, datele un'arma con la quale può eliminare tutti i nemici che affronterà in avventura, cospargete i livelli del gioco di oggetti assortiti (frutta, anelli magici, smart-bomb) e metteteci in mezzo anche qualche grosso boss di fine stage. Che cosa si ottiene dall'unione di questi elementi? *Zool 2*, nobile gioco di piattaforme nato su Amiga qualche tempo fa. Nei panni di Zool, la formica ninja, o della sua controparte femminile, dovrete percorrere tanti bei livelli spaccando le ossa al simpatico boss che vi attende al termine di ogni stage. I livelli non sono molto lineari e il giocatore gode di un discreto grado di libertà mentre zampetta al loro interno. Spesso incontrerà cataste di frutta che rimpingueranno il suo punteggio o anelli che lo doteranno di scudi e di potenziale offensivo maggiorato. Troverete stanze segrete, piattaforme apparentemente irraggiungibili (a cui arriverete tramite trampolini nascosti o altri mezzi per zompare lassù dove osano le aquile) e altro ancora.
Sia la parte estetica che quella sonora sono molto curate, anche se nessuno sano di mente oserà gridare al miracolo date le grandi potenzialità dell'hardware del Jaguar. Un gioco da prendere in considerazione se avete voglia di un bel platform per il vostro amico micetto - *Zool 2* è senza dubbio meglio di *Bubsy* e il promettentissimo Rayman è ancora di là da venire - ma non aspettatevi alcunché di trascendentale o di innovativo...

• Paddy

Arrampicarsi sui muri è una caratteristica di ogni buona formica.

La quantità di bonus che troverete nei vari livelli è davvero impressionante.

Il gioco è letteralmente pieno zeppo di stanze segrete e scorciatoie nascoste.

ZOOL 2

Zool 2 è un gioco di piattaforme nato su Amiga tre un anno e mezzo fa: si tratta di un platform-game decisamente classico. La mia professoressa d'italiano dava del termine "classico" una definizione che potrei riassumere così: dotato di qualità tali da renderlo apprezzabile al di là del trascorrere del tempo e del mutare dei canoni di bellezza. Stavolta uso la parola classico per significare, più modestamente, "privo di caratteristiche particolarmente innovative od originali". Niente di male, per carità, dato che di questa malattia soffre il 90% dei giochi plattaformici che finiscono sugli scaffali dei negozi in questi giorni. No, qualcosa di male c'è: questo è il Jaguar e da una macchina del genere ci si aspetta qualcosa - tanto - di più. D'accordo, la grafica è bella e coloratissima, il sonoro davvero splendido, la giocabilità ottima, dopo che avrete imparato a convivere con l'inerzia che influisce sui movimenti di Zool (ma è possibile escludere questa caratteristica) ma ho già giocato, e come me molti di voi, questo titolo su altri sistemi.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

JAGUAR

GIOCABILITÁ

Una volta che avrete imparato a gestire l'inerzia, o che l'avrete eliminata, non avrete più problemi a manovrare le simpatiche formichine

GRAFICA

Coloratissima, ottimamente definita, veloce, fluida e anche molto simpatica. Su un MD o uno SNES sarebbe stato un 9...

SFIDA

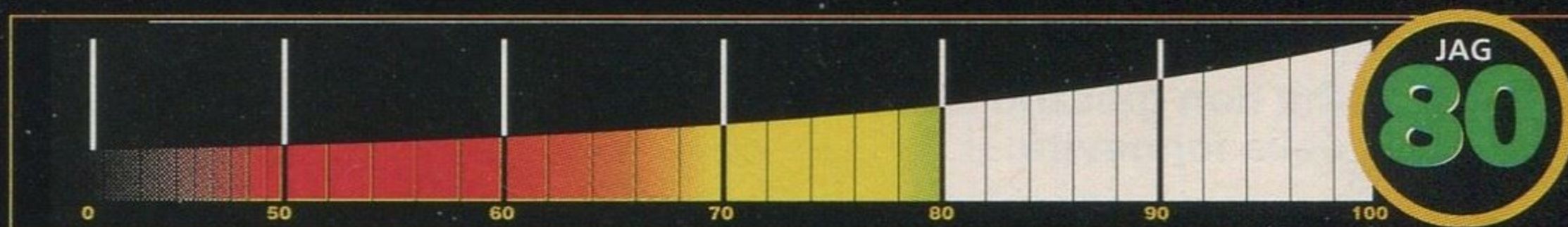
Il gioco è lungo e decisamente non tenero nei confronti del giocatore. Vi ci vorrà molto tempo per finire quest'avventura

SONORO

FA-VO-LO-SO! La colonna sonora è una vera raccolta di brani rock veloci e compulsivi. Vivissimi complimenti agli autori

JAG **80**

SOTTO CONTROLLO

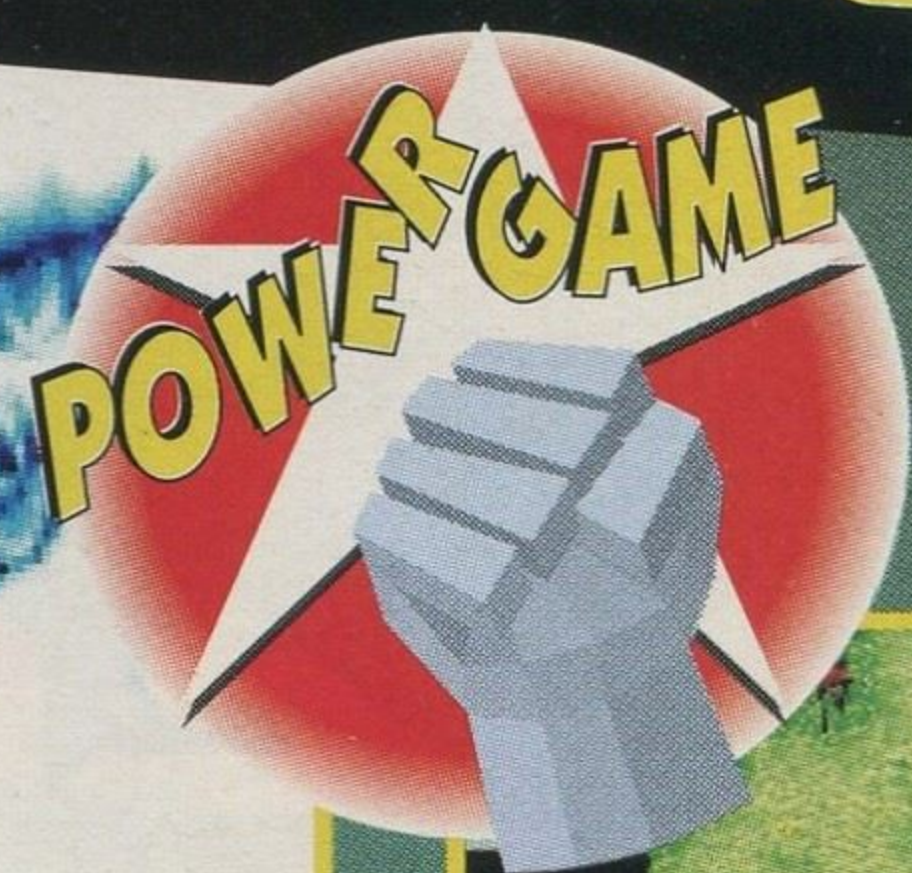
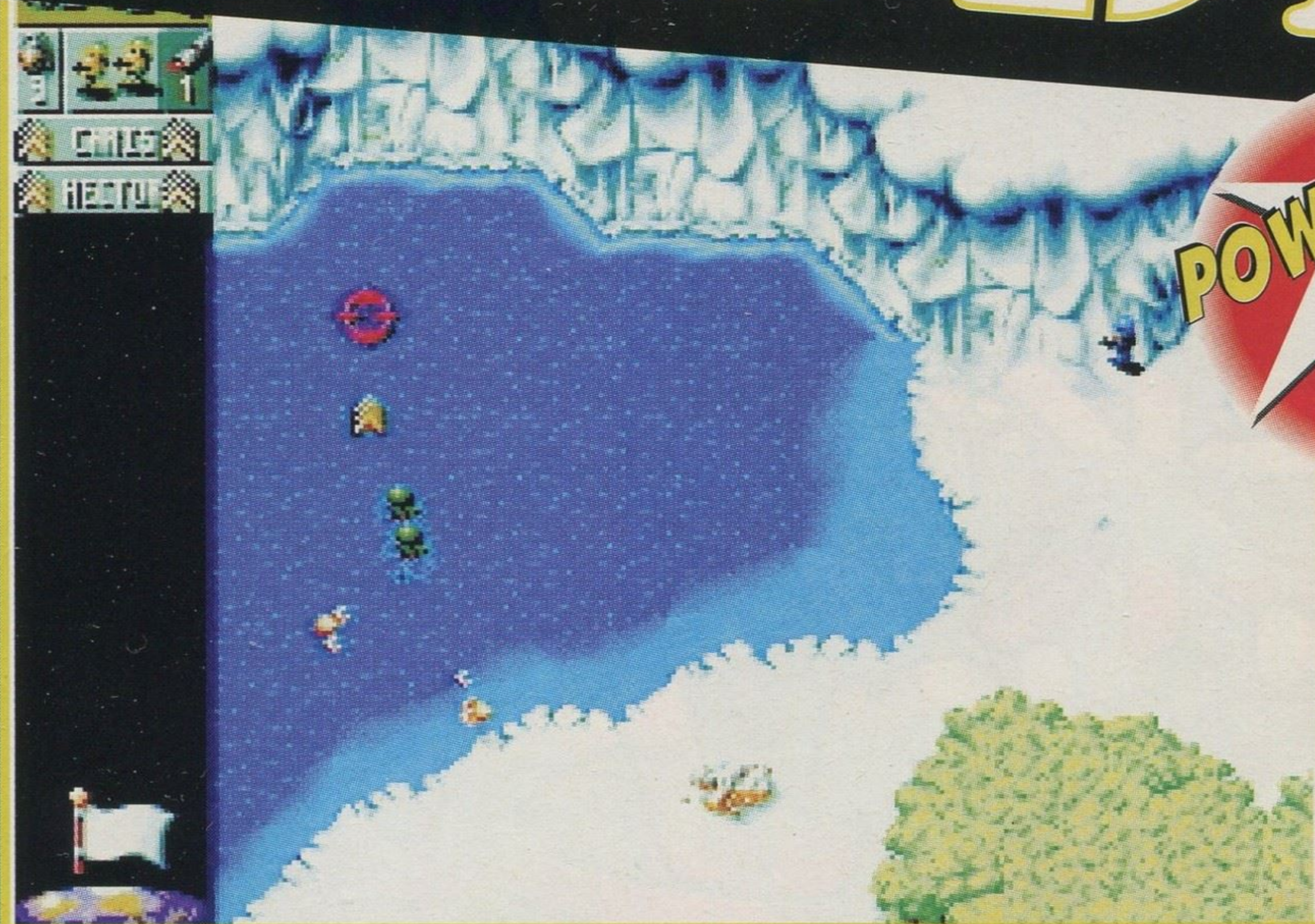
Muove Zool
Salta
Spara
Smart-bomb

Casa: VIRGIN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

CANNON FODDER

Questa volta ci troviamo di fronte a un classico di quelli veri, uno di quei giochi che superano ogni barriera di tempo e di formato, donando ore di divertimento a quei giocatori tanto bravi e lungimiranti da non lasciarsi influenzare, al momento dell'acquisto, da una veste grafica tutt'altro che esaltante. Questo titolo (opera della Sensible Software) è l'esaltazione della giocabilità, trionfo di azione e dell'uso dei neuroni che avete nella scatola cranica. La storia dovrebbe esservi ben nota, dato che il gioco è passato già su SNES e MD ma la ripeterò a favore di quei due o tre ibernati che si fossero finora persi questo capolavoro. Si tratta di un cocktail tra azione e strategia - forse il migliore mai creato da mente umana - nel quale dovrete condurre alla vittoria il vostro esercito, impegnato in una serie di ventiquattro missioni contro le forze avversarie. Tramite un cursore dovrete spostare i soldati su schermo e indirizzare i loro proiettili verso il bersaglio, cioè truppe ed edifici avversari, evitando nel contempo il fuoco nemico, mine e precipizi, tutte insidie volte a ridurre le vostre fila. Dopo ogni missione conclusa verrà reso onore ai vostri caduti, si celebreranno i sopravvissuti, che saranno promossi di grado (e più alta sarà la loro posizione nella scala gerarchica migliore saranno le loro prestazioni) e vi verrà mostrato l'arrivo di nuove reclute che si aggiungeranno al vostro esercito. Più avanti nel gioco potrete guidare jeep, elicotteri, gatti delle nevi e carri armati, tutti mezzi che, in teoria, dovrebbero rendervi più facile il compito. È un capolavoro, su Jaguar come su altri formati, e come tale è imperdibile.

• *Paddy*

Quel ponte, apparentemente così tranquillo, nasconde un'imboscata...

POWER GAME

Uno dei primi, semplici livelli ambientati nella giungla tropicale.

CANNON FODDER

Chi ha già giocato questo gioco su altri formati non ha bisogno di leggere questo commento, ma solo di precipitarsi al più vicino rivenditore per accaparrarsi una copia di *Cannon Fodder.* Azione, strategia, fortuna e adrenalina a mille: sono questi i fattori che hanno reso questo gioco un successo clamoroso su tutti i sistemi. Le partite scorrono veloci l'una dopo l'altra e il senso di coinvolgimento è elevatissimo, tant'è vero che dopo aver preso familiarità con i comandi crederete di avere a che fare con uno sparatutto puro. Non è vero: la possibilità di poter dividere il plotone in più pattuglie, ciascuna assegnata allo svolgimento di un compito particolare, rende indispensabile la pianificazione di una strategia prima di premere il grilletto. Aggiungete il fatto che ogni soldato ha il suo nome e vi affezionerete a ciascuno di essi come a un amico: piangerete quando cadrà, colpito da un proiettile o dilaniato da una mina, e gioirete quando, grado dopo grado, si avvierà a una brillante carriera nell'esercito. Grandissimo!

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

JAGUAR

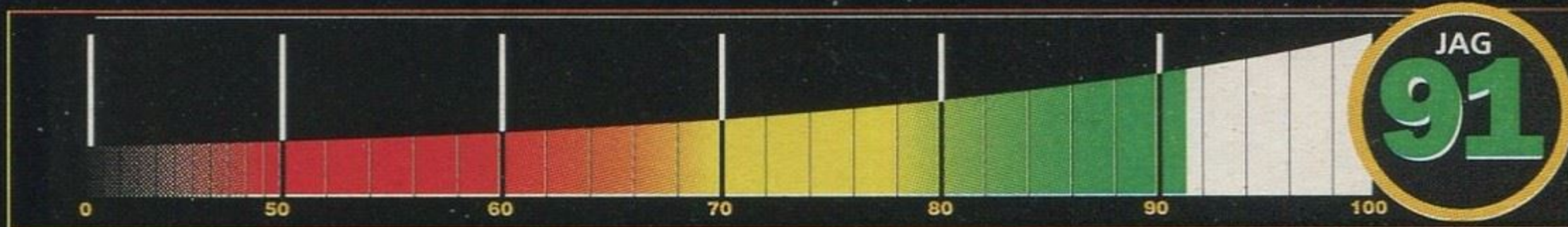
GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 9
Una volta che avrete preso confidenza con i comandi non smetterete di ringraziare i geniacci della Sensible

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 6
Scarna, lillipuziana, spartana, essenziale, funzionale. Perfetta per questo tipo di gioco

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 9
Dopo aver terminato le ventiquattro missioni maledirete i suddetti geni per non averne messe almeno il doppio

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10) — 9
Il canto degli uccelli, gli spari e soprattutto la meravigliosa canzone iniziale sono una tentazione alla quale è stato molto difficile resistere

0 50 60 70 80 90 100

JAG 91

SOTTO CONTROLLO

Muove il cursore

Cambia le armi

Spara

Dà il via agli spostamenti

SPORTIVO

Casa: ATARI
N°Giocatori: 1/8
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Le evoluzioni sulla neve diventano un obbligo quando s'incontranno dossi.

Come potete ben immaginare, gli alberi sarebbero inequivocabilmente da evitare, ma non è sempre facile gestire una curva a gomito.

Val d'Isère SKIING AND SNOWBOARDING

Se il 3DO ha il suo più valido rappresentante nella categoria dei giochi di guida in *Road Rash*, il Jaguar cerca di accontentare i patiti della velocità con questo *Val d'Isere Skiing and Snowboarding*.
Questo gioco, versione ultra-migliorata di un omonimo titolo uscito per SNES circa un annetto fa, rientra nella categoria delle competizioni di velocità pur essendo la trasposizione in chiave elettronica di uno sport, anzi di due, e cioè lo sci e il surf sulla neve.
Fino a otto giocatori possono prendere parte, uno per volta, alle gare di discesa libera, slalom gigante e Super-G che sono offerte da questa cartuccia. Particolarmente divertente è l'opzione nella quale dovrete completare tutti i percorsi utilizzando i limitati "continue" a disposizione. Potrete inoltre selezionare il percorso tra i numerosi inclusi e scegliere se scendere a valle con ai piedi un paio di sci oppure un'asse da stiro colorata con la quale sfiorare il manto bianco. A dire la verità il manto bianco è spesso macchiato da chiazze marroni (terreno) o azzurrine (ghiaccio) che rallentano la vostra corsa o rendono più difficoltoso il controllo dell'atleta. Spesso incontrerete dossi che potrete sfruttare per saltare in cielo e compiere spettacolari - ma sempre uguali! - evoluzioni; da notare che la pista è anche affollata da sciatori della domenica e da spazzaneve che dovrete evitare per non perdere tempo prezioso. La sensazione di velocità è grandiosa e le discese sono incredibilmente fluide; il sonoro è buono e la giocabilità ottima. Un gran bel titolo? Si, ma andate a leggere il commento...

• ***Paddy***

VAL D'ISERE SKIING

Questo titolo è esteticamente eccezionale, ma i programmatori hanno scelto la via più facile. Mi spiego meglio: la grafica è ottima, soprattutto nel fondale, la velocità e la fluidità dell'azione sono incredibili, così come la sensazione di vertigine che vi prende quando affrontate i saliscendi che spesso trovate sulla vostra strada, ma il merito di tutto questo va al fatto che in giro c'è poca roba. Sullo schermo, quasi interamente bianco, scorrono veloci alberi, paletti e pochi sciatori, oltre al vostro atleta: insomma non è che ci sia molta varietà... L'unica vera variante è data dallo slalom nel quale dovrete usare in pari misura memoria e freni per non inforcare (inconveniente che vi penalizza nel tempo di discesa e non comporta la squalifica). Sembra di avere a che fare con una meravigliosa versione invernale di *Out Run* con un unico fondale. Il vostro avversario è il cronometro e se siete tra coloro che amano misurarsi con se stessi per migliorare le proprie prestazioni sarete pienamente soddisfatti da questo titolo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

JAGUAR

GIOCABILITÁ (8/10)
Preciso nei movimenti, rapido nell'esecuzione degli spostamenti, immediato da padroneggiare. Null'altro da aggiungere

GRAFICA (7/10)
Elevatissima velocità e sorprendente fluidità. Ma purtroppo non è così per i fondali, piuttosto grezzi

SFIDA (6/10)
Sempre le solite gare: l'unico avversario è il cronometro o il tempo fatto registrare dai vostri amici

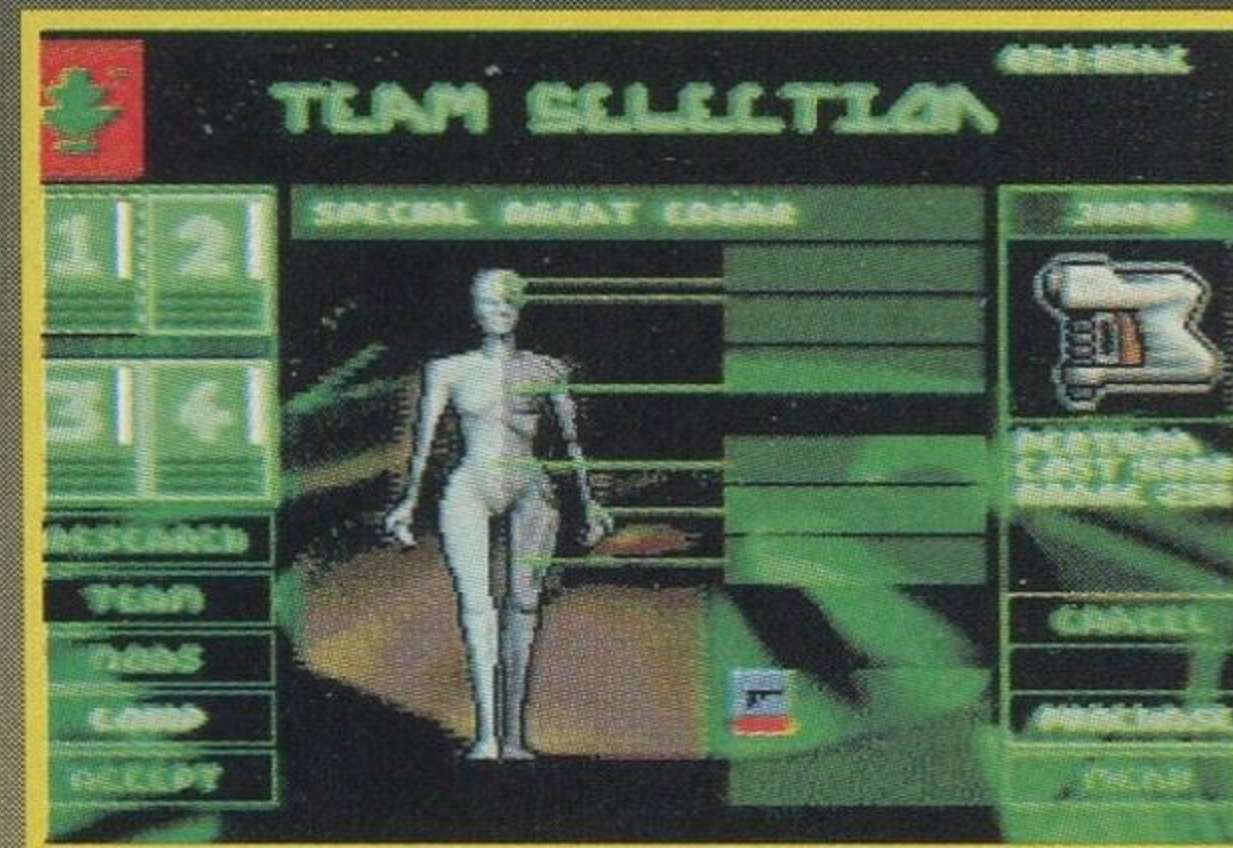
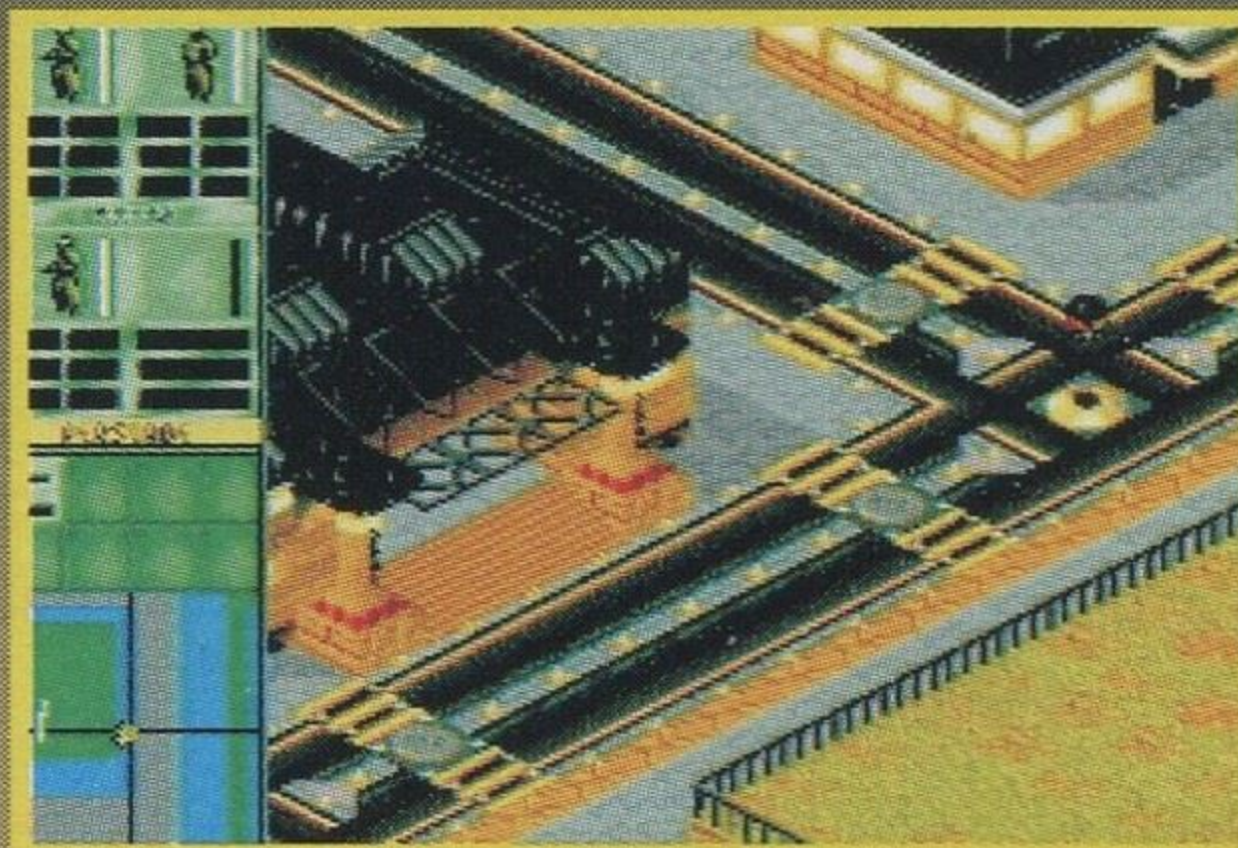
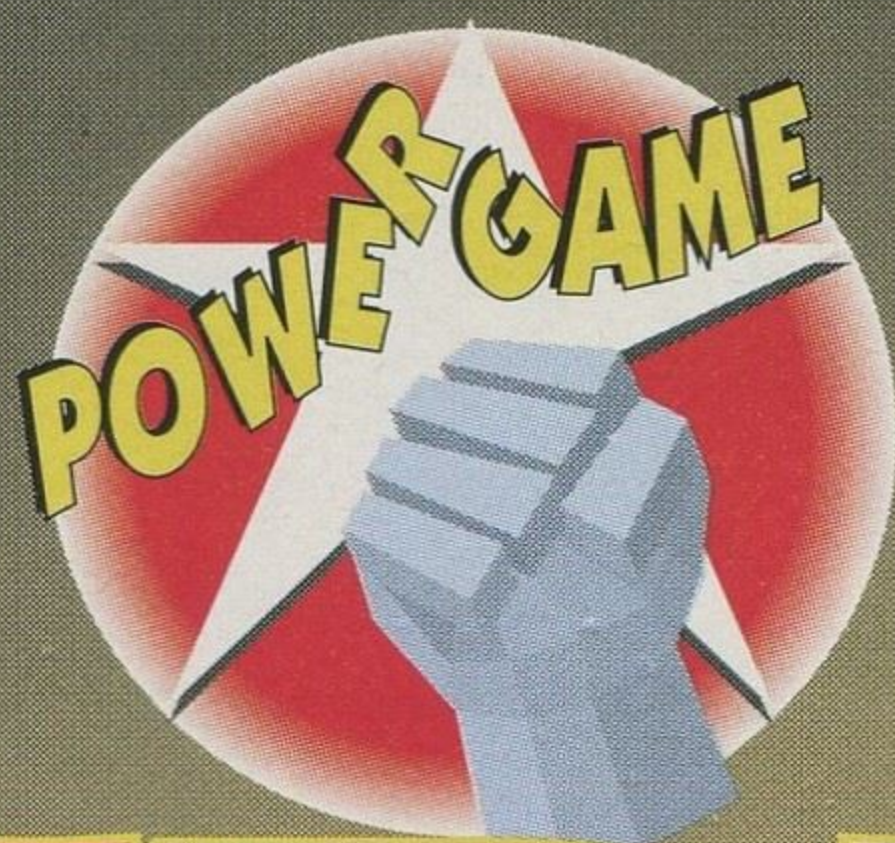
SONORO (8/10)
Buoni gli effetti, peraltro rari, e molto buone le musichette di contorno e di sottofondo. Sono passati i tempi del silenzio di *Crescent Galaxy*!

JAG **81**

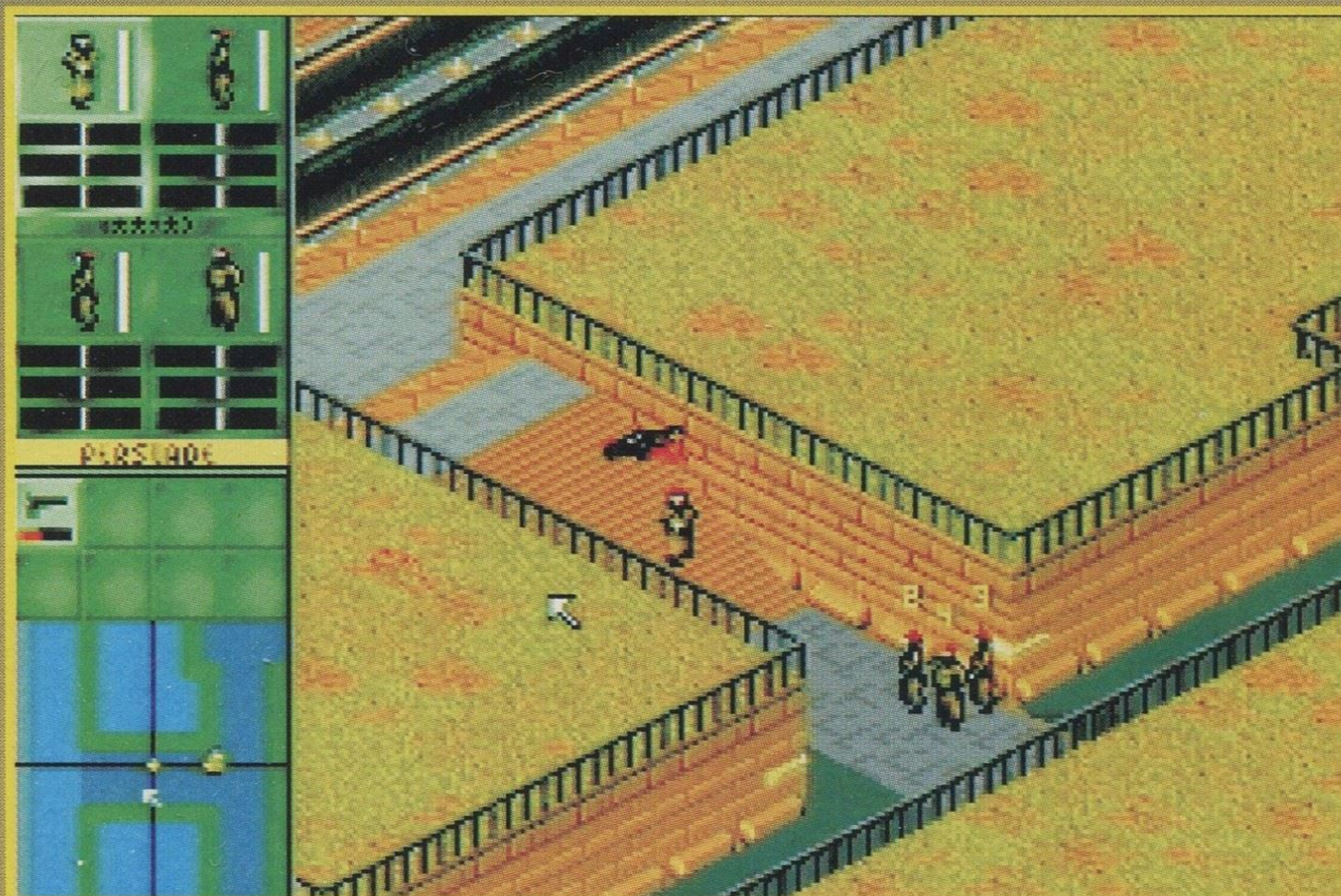
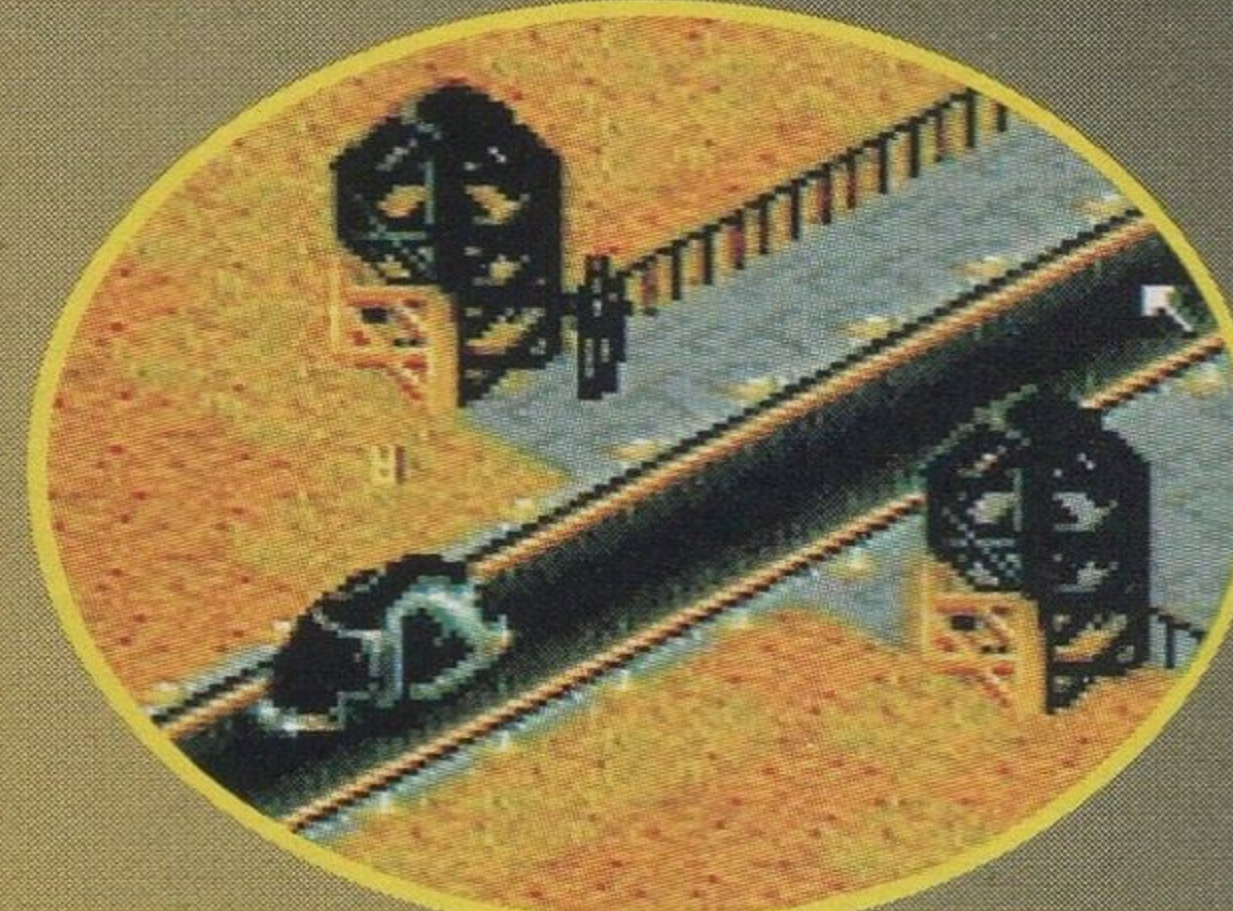
SOTTO CONTROLLO

Muove l'atleta
Per rallentare
Per accelerare
Per Scivolare di lato

Casa: **OCEAN**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **1**

POWER GAME

SYNDICATE

Altro gioco in arrivo per Jaguar, altro titolo non originale, altro classico: si tratta di *Syndicate*, successo stratosferico su PC e Amiga che, dopo aver dimostrato a chi possiede un MD o uno SNES di essere un software con i fiocchi, cerca di concedere un altro bis sulla console californiana. Detto fatto: la trasposizione è perfetta, e forse anche qualcosa in più, grazie all'aggiunta di un paio di caratteristiche - in primis quella dello zoom ravvicinato - assenti sui sistemi a 16 bit. Il gioco, se non lo sapeste, vi mette nei panni del boss di una corporazione criminale, una delle tante che dominano il nostro pianeta in un ipotetico futuro. L'area sotto il vostro controllo vi sta un po' stretta, così decidete di conquistare anche tutte le altre: per farlo dovrete portare a termine delle missioni (uccidere avversari, rapire scienziati, "persuadere" alte personalità...) con un gruppo di agenti che semineranno terrore e distruzione nelle città avversarie. Le azioni degli agenti sono controllate in maniera simile a quelle dei soldati di Cannon Fodder: con un cursore pianificherete gli spostamenti e punterete i vari bersagli, evitando il fuoco nemico. Una volta terminata la missione tornerete al vostro quartier generale per dire ai vostri scienziati di approntare un equipaggiamento migliore, cosa che costa un bel po' di soldi... Ma la cosa non dovrebbe preoccuparvi più di tanto, perché ogni territorio conquistato vi porta in dote molte tasse da riscuotere. Un gioco eccellente, se saprete orientarvi nella marea di comandi della tastiera Jaguar.

• ***Paddy***

L'azione, che avviene in tempo reale, rende il gioco estremamente frenetico e coinvolgente. Ce ne vorrà del tempo prima che riusciate a controllare il mondo.

I quattro personaggi ai vostri ordini sono pronti per seminare distruzione.

SYNDICATE

Scegliere gli agenti, equipaggiarli con armi, sistemi di "persuasione", scudi, dotarli di arti bionici che migliorano le loro prestazioni, decidere la strategia per portare a termine la missione, stabilire se avanzare sparando all'impazzata o se nascondere le armi sotto il cappotto e tirarle fuori solo al momento di far fuori i nemici, spostarsi a bordo di veicoli trovati per strada, convincere gli avversari - con le buone o con le cattive - a non dare troppo fastidio... Se vi piace fare tutto questo comprate tranquillamente questo gioco, splendida mistura tra azione e strategia creata dalla Bullfrog. L'unica cosa che potrebbe scoraggiare il potenziale acquirente è il mare di comandi da padroneggiare, ma basterà giocare la prima mezz'ora con il manuale davanti agli occhi e vedrete che ogni difficoltà sparirà come per incanto. Un'ultima cosa: se amate sangue e violenza con *Syndicate* andate a colpo sicuro. Con tutta quella roba che vola dopo aver centrato un avversario sarà un miracolo se non vi verrà la nausea...

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

JAGUAR

GIOCABILITÁ

Dopo essersi sgranchiti le dita con i numerosissimi comandi non avrete difficoltà a giocare a *Syndicate*

GRAFICA

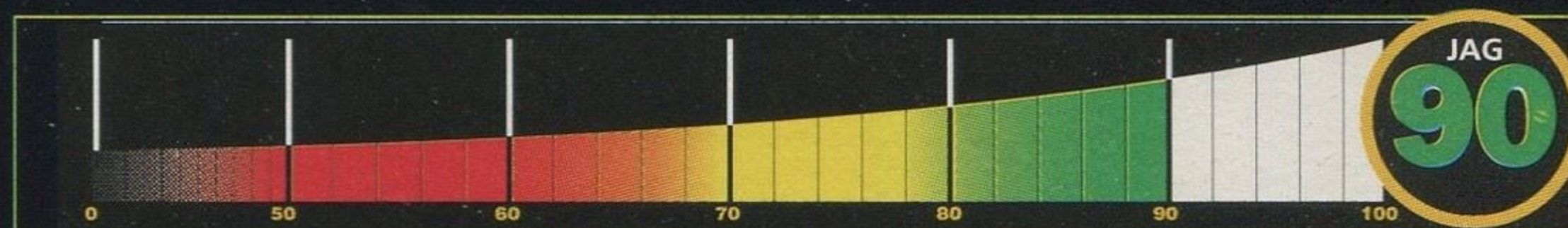
Buona nel complesso per dettaglio, qualità del tratto e numero di colori. Interessante l'opzione di zoom che però "sgrana" l'immagine

SFIDA

Le missioni sono tante, difficili, intriganti, appassionanti e lunghe. Anche in questo caso, dopo averle finite vi resterà moltissimo amaro in bocca...

SONORO

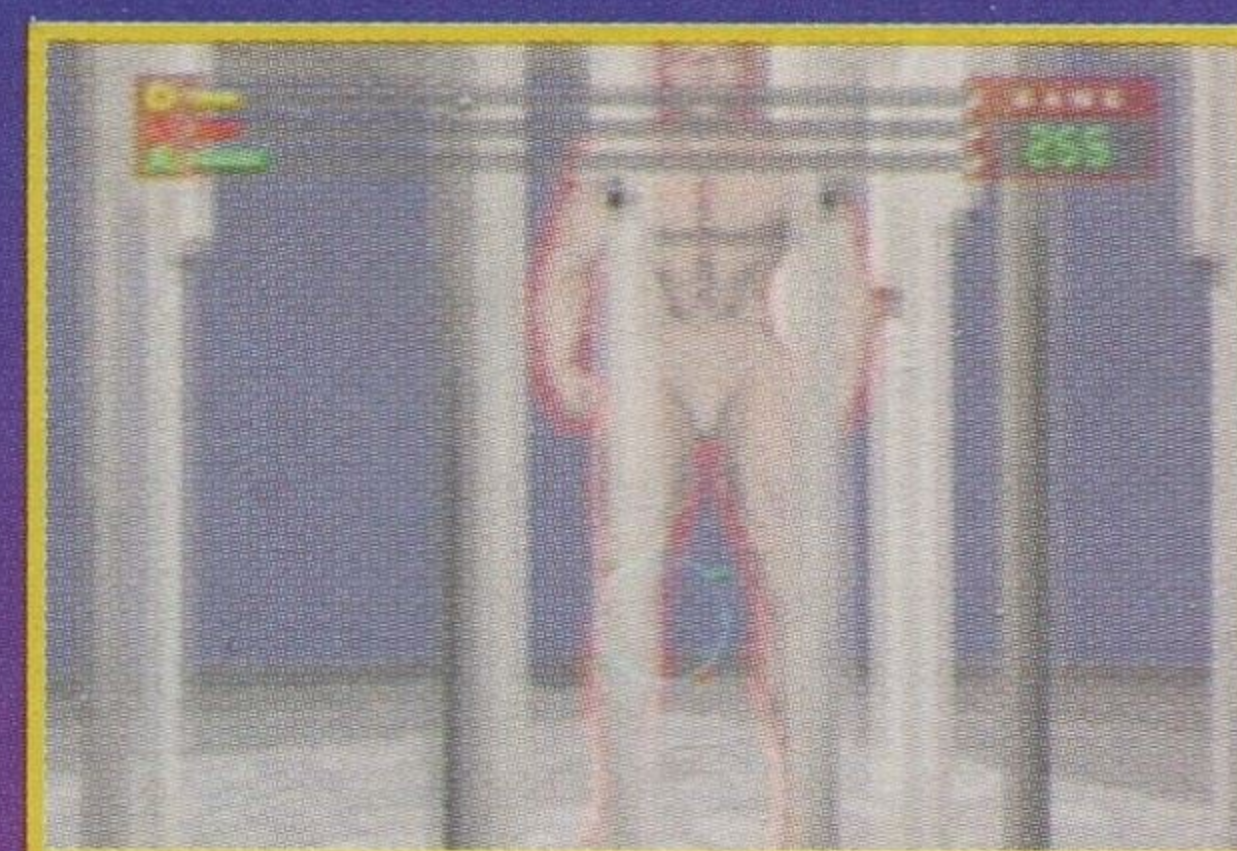
Effetti estremamente convincenti e di grandissima atmosfera. Le musiche sono in genere buone, anche se qualcuna è un po' sotto la media

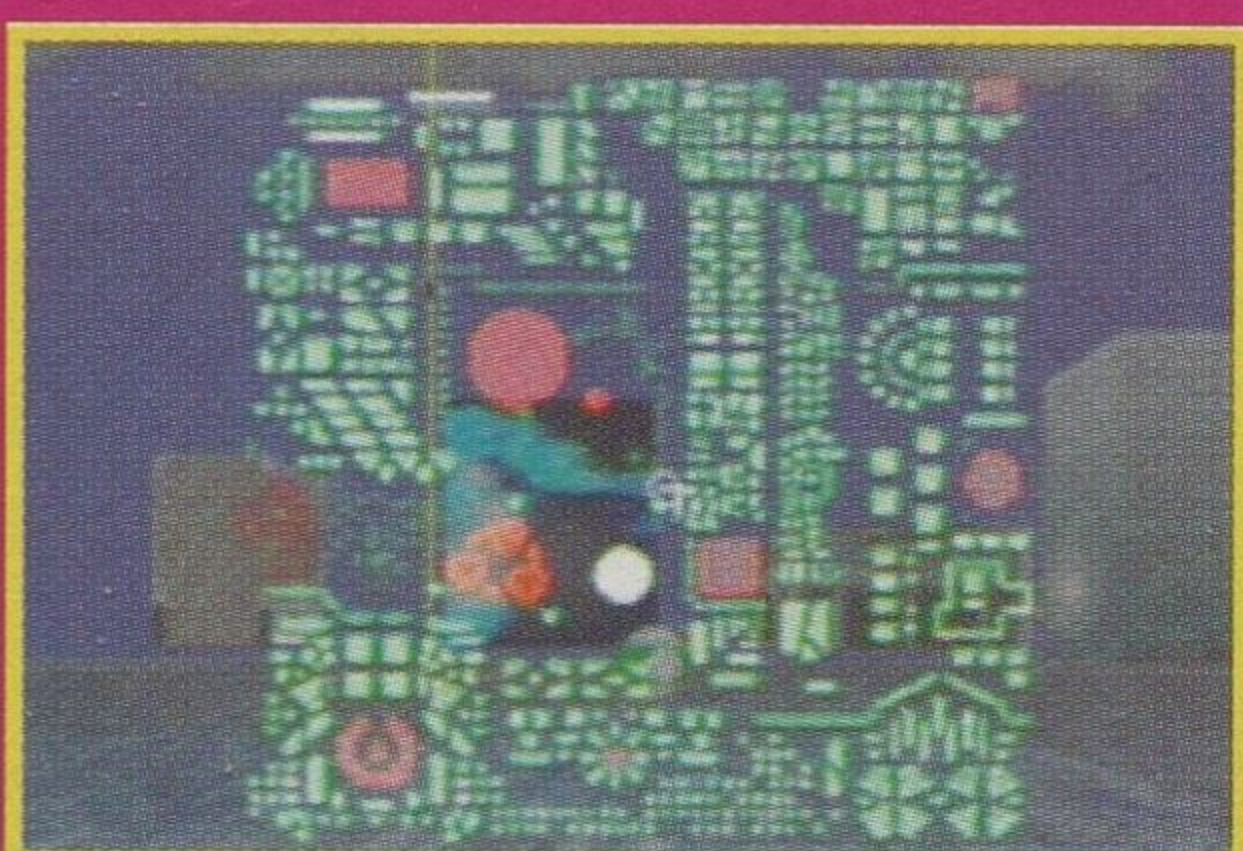
JAG **90**

SOTTO CONTROLLO

Sposta il cursore

Dà il via al movimento

Spara

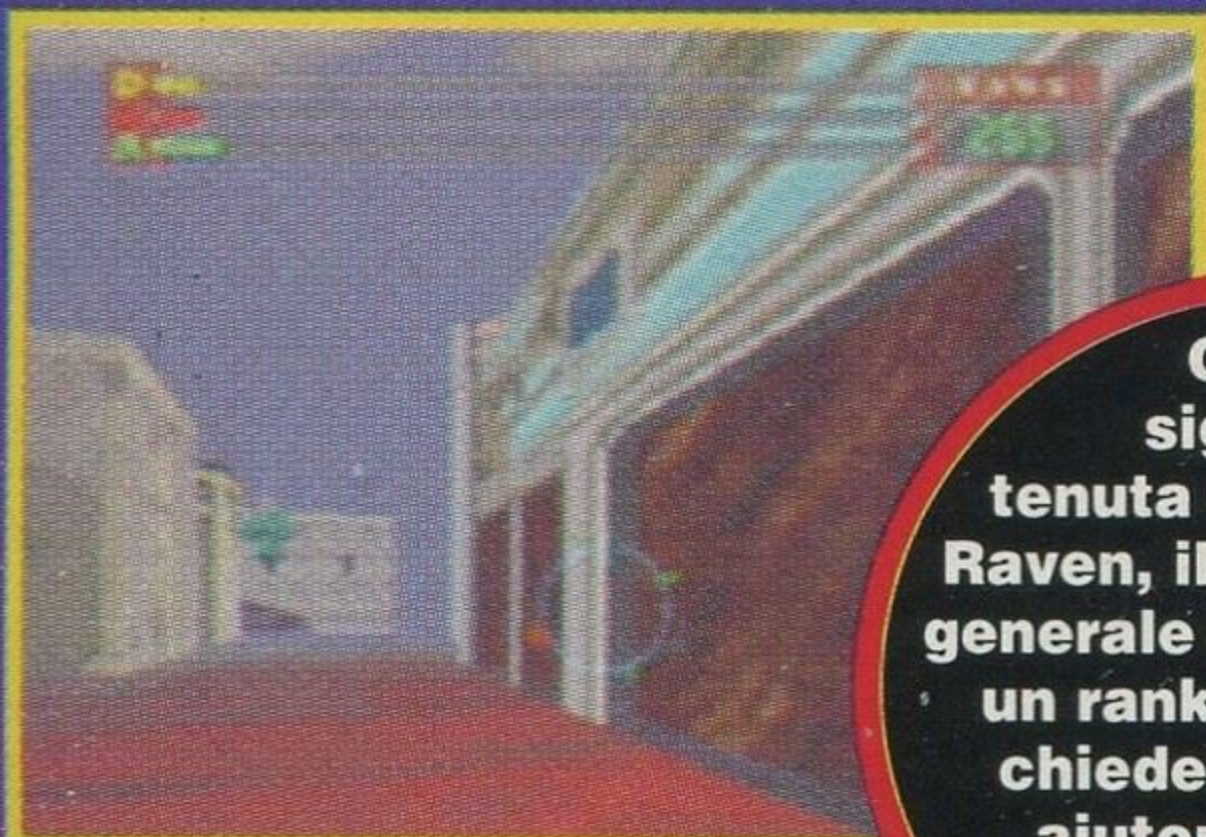
Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ (BACKUP)
Livelli di difficoltà: 1

Immercenary

Un paio di ritmi da distruggere in fretta, prima che si accorgano di noi.

Un flusso di dati alquanto insolito: uno degli aspetti del mondo di Perfect.

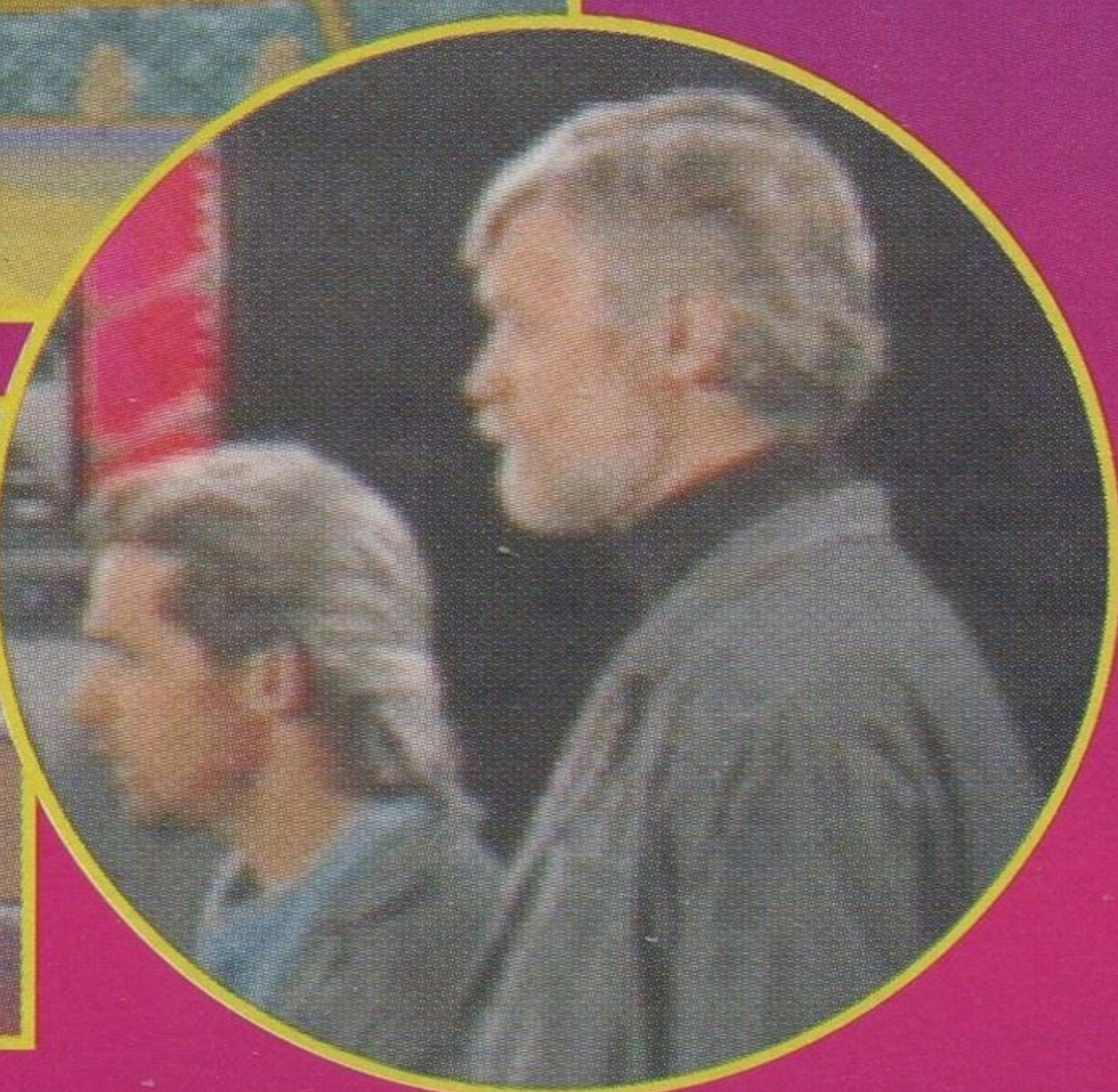
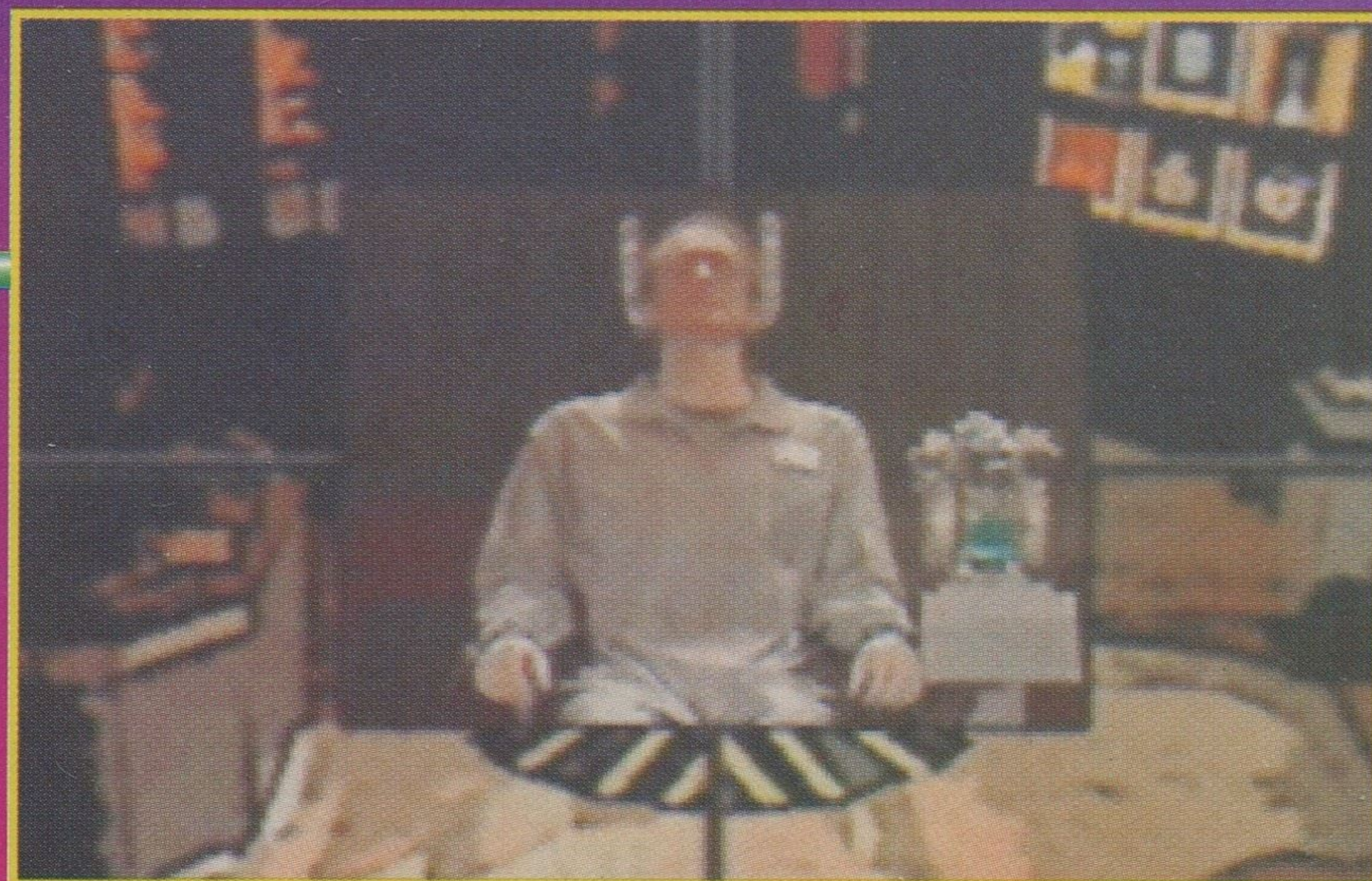
LAGGIU' NEL CIBERSPAZIO

In questa immagine potete ammirare la schermata di gioco principale di *Immercenary*. La rappresentazione tridimensionale del mondo esterno adotta una prospettiva soggettiva e occupa tutto lo schermo: le animazioni innescate ogni volta che si fa fuoco contro un Ritmo e le informazioni necessarie durante le partite non hanno uno spazio delimitato appositamente per loro ma sono semplicemente sovrapposte all'area di gioco, senza sacrificare in alcuno modo la visuale. In particolare, premendo il pulsante di fire, si osservano le mani del nostro alter-ego virtuale entrare per un attimo nel campo visivo, sganciare un paio di colpi e poi scomparire. Le tre barre colorate in rosso, verde e giallo nella zona superiore dello schermo sono gli indicatori di DOA, ossia i valori di Difesa, Offesa e Agilità: la parte in trasparenza indica il potenziale massimo raggiungibile, mentre quella in colore pieno rappresenta i livelli attuali, ripristinabili presso apposite spire colorate sparse fra gli edifici. Nell'angolo in alto a destra, infine, compare il rank, il nostro temporaneo valore nella "superclassifica" del mondo di Perfect.

Da quando sono cominciate a trapelare le prime indiscrezioni su questo nuovo gioco per 3DO, il livello di aspettativa è andato crescendo sempre più. I motivi del grande interesse che si è subito formato intorno a *Immercenary* sono molteplici: innanzitutto la casa che lo pubblica è la Electronic Arts, sotto la cui etichetta sono usciti alcuni dei migliori giochi oggi disponibili per l'Interactive Multiplayer (*John Madden Football*, *Road Rash*, *FIFA International Soccer*, *The Need for Speed*); in secondo luogo perché l'impostazione in soggettiva tridimensionale faceva sperare che questo potesse essere una specie di "*Doom* per 3DO", una killer application, cioè, capace di inserire il turbo alle vendite della macchina di Trip Hawkins, così come il capolavoro della id Software ha fatto per i PC. In realtà le cose stanno un po' diversamente e *Immercenary* è contemporaneamente qualcosa di più e qualcosa di meno di *Doom*. Qualcosa di più, perché offre una trama e un'ambientazione più complesse e articolate rispetto al plot "spara a tutto quel che si muove" del gioco targato id; qualcosa di meno, perché non riesce neanche ad avvicinare l'incredibile mix di realismo e adrenalina di *Doom* e *Doom 2*. Ma procediamo con ordine: *Immercenary* è ambientato in una dimensione parallela a quella del mondo reale, in cui una potentissima entità elettronica, chiamata Perfect-1, ha preso il potere e minaccia di combinare un bel macello. La metafora adottata dai programmatori è quella del "mondo virtuale", un concetto ormai un po' datato e anche inflazionato, che comunque trova terreno fertile nella trama di un videogioco: Perfect-1, quindi, non è altro che il SysOp di questo universo virtuale (che per amor di confusione si chiama anch'esso Perfect) e le altre creature sono "algoritmi", chiamati per brevità Ritmi, creati dal SysOp stesso. Ogni Ritmo ha una sua particolare collocazione, una specie di posizione in classifica,

Puntando il mirino di fuoco sui ritmi che incontrerete, potrete venire a conoscenza di molti particolari utili.

Questa signora in tenuta sado-maso è Raven, il vice direttore generale di Perfect, con un rank pari a 2. Sta chiedendo il vostro aiuto: vi tocca di nuovo salvare il mondo...

TRASMISSIONI DISTURBATE

...1 ...2 e 3

A sinsitra, una tetra costruzione di Perfect: chissà chi (o che cosa) nasconderà? Sotto, un'immagine dall'introduzione animata.

Un'altra immagine tratta dall'introduzione: siete collegati al deck cibernetico con la connessione neurale e state viaggiando nel ciberspazio.

identificata da un numero di ranking che sintetizza la potenza del personaggio: la nostra missione sarà quella di eliminare progressivamente tutti i Ritmi di Perfect, fino allo scontro finale con Perfect-1. Per fare ciò, dovremo oculatamente gestire l'evoluzione del nostro personaggio virtuale, che parte da una posizione di 255 e che potrà crescere distruggendo i Ritmi e assorbendo la loro energia. Naturalmente dapprima bisognerà affrontare gli avversari più deboli e per evitare guai sarà di grandissima utilità lo speciale indicatore-mirino che rivela immediatamente il nome e il ranking di ogni Ritmo che entri nel nostro campo visivo. È comunque buona norma selezionare bersagli di poco più potenti di noi ed evitare accuratamente (leggi: fuga a gambe levate) gli 11 boss che si celano in particolari edifici di Perfect: per affrontarli dovremo pazientemente attendere di essere molto potenti.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (To)

IMMERCENARY

Le grandi aspettative nutrite per questo nuovo prodotto targato Electronic Arts sono andate parzialmente deluse: *Immercenary* infatti, non solo manca l'obiettivo di affermarsi come "il *Doom* per 3DO", ma mostra alcuni difetti strutturali che gli tarpano le ali. L'engine grafico è di per sé piuttosto valido, ma il design del mondo in cui si svolge l'azione lascia a desiderare: per la maggior parte del tempo ci trova a vagare in cerca di "vittime" fra alberi ed edifici che sembrano sparsi per la zona di gioco con un criterio casuale. Le sezioni al chiuso riguardano solo lo scontro con i personaggi più potenti (ognuno dei quali "abita" in un particolare edificio) e comunque non richiedono mai una particolare interazione con muri, porte o interruttori. La componente adventure, poi, costituita dalla possibilità di dialogare con alcuni personaggi, non è sviluppata in modo abbastanza valido da sopperire alla mancanza di mordente che il gioco accusa nei suoi aspetti arcade. Peccato, perché c'erano tutte le premesse per un gioco valido.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÁ (6/10)

I movimenti non sono molto immediati: non si può camminare troppo velocemente per non perdere agilità e il sistema di controllo è troppo inerziale

GRAFICA (7/10)

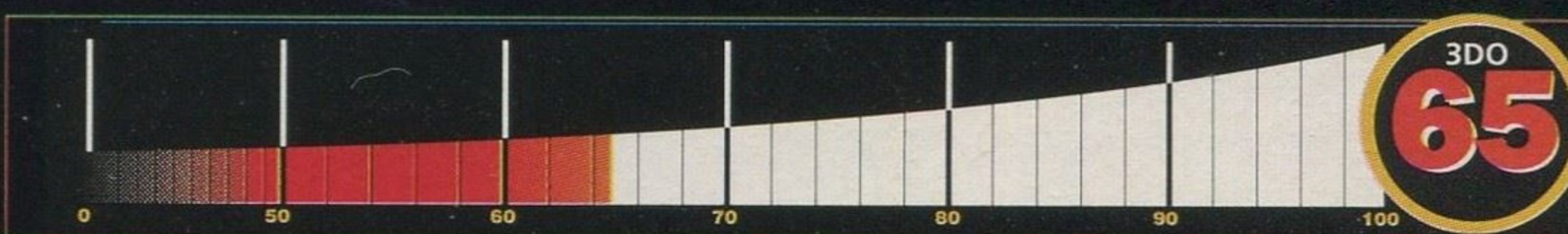
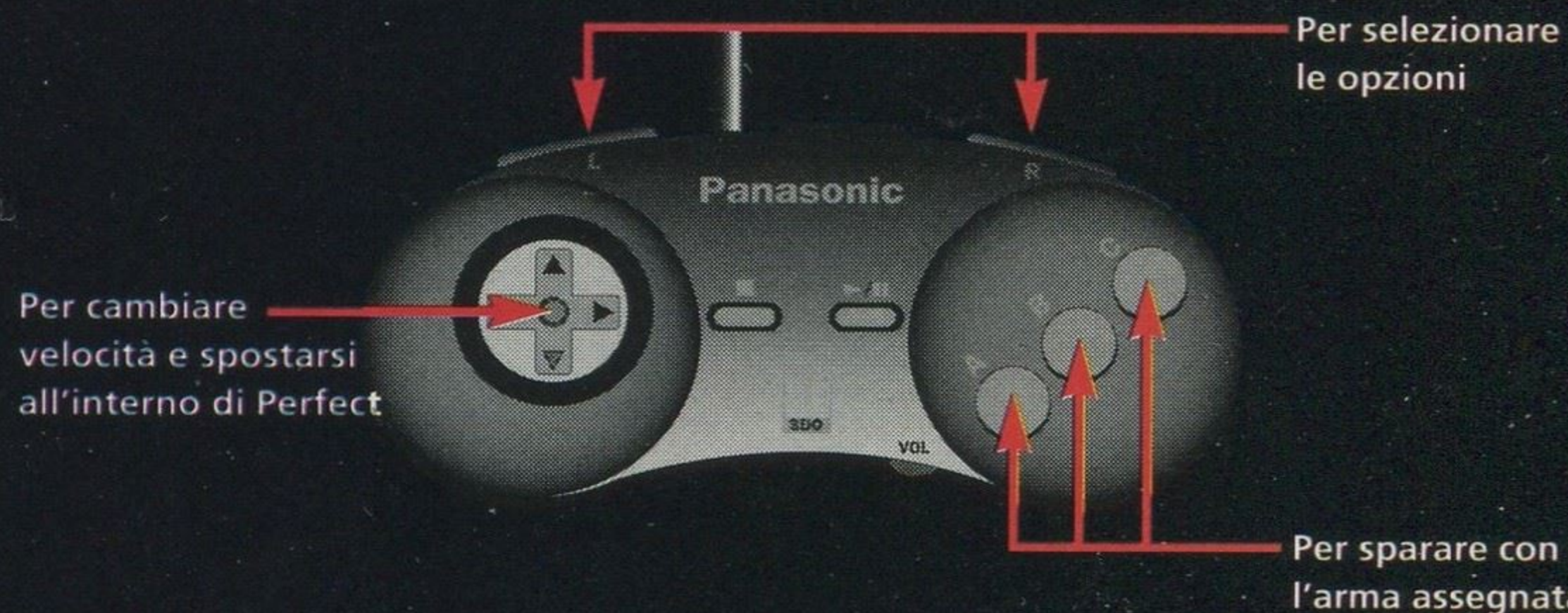
Il motore grafico di *Immercenary* se la cava con buona disinvoltura nel muovere i poligoni degli edifici, ma il design complessivo è un po' confuso

SFIDA (6/10)

La meccanica di gioco lascia troppi momenti morti e non riesce a coinvolgere completamente il giocatore: finirlo, in compenso, richiederà molto tempo

SONORO (7/10)

Il 3DO offre sempre buone performance per quanto riguarda l'audio: anche in questo caso il livello è soddisfacente, con effetti sonori efficaci e convincenti

3DO **65**

SOTTO CONTROLLO

Casa: KOEI
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Brandish

Da quando il mercato delle console è entrato in fermento con l'arrivo delle nuove macchine a 32 bit, il software per i 16 bit sta attraversando una fase interlocutoria in cui le uscite "di peso" sono più rarefatte. Un'eccezione a questa tendenza, però, è costituita dal segmento dei giochi di ruolo che, soprattutto per quanto riguarda il Super Nintendo, attraversa un periodo di grande dinamismo: la stagione autunno-inverno ha visto la pubblicazione di pezzi da novanta come *Illusion of Gaia* e *Final Fantasy III* e ora ci prepariamo ad accogliere a braccia aperte capolavori annunciati come *Chrono Trigger, Front Mission, Secret of Mana 2, Secret of Evermore* della SquareSoft e *Dragon Quest VI* della Enix. Così, proprio mentre i GdR conoscono un'escalation qualitativa che mette alla luce potenzialità ancora insospettate del Super NES, l'uscita di un titolo mediocre come questo *Brandish* suona veramente come una nota stonata da parte della Koei. L'impostazione è quella tipica dei giochi "motion battle" con combattimenti in tempo reale di sapore arcade, ma la realizzazione tecnica è talmente insoddisfacente che la giocabilità viene irrimediabilmente compromessa.
Per motivi incomprensibili, infatti, i programmatori hanno deciso di limitare i movimenti dello sprite protagonista alle sole quattro direzioni cardinali: su, giù, destra, sinistra. Il risultato di questa scelta è la perdita totale di qualsiasi feeling con il controllo del personaggio; e se un difetto di questa natura è già grave in un GdR impostato sui combattimenti a menu, diventa gravissimo e francamente insopportabile quando la direzionalità e la precisione del controllo sono necessari per superare con successo i combattimenti arcade in tempo reale. Come se non bastasse, poi, lo sprite rimane sempre rivolto verso l'alto, con le spalle al giocatore, cosicché, quando si sposta in giù in realtà non fa che camminare all'indietro, e quando va a destra o sinistra cammina lateralmente come una ballerina. E non è tutto: gli spostamenti laterali si possono ottenere solo tenendo premuto il tasto Left, altrimenti agendo sulla croce si determina soltanto una rotazione istantanea dell'area di gioco di novanta gradi, talmente fastidiosa, nel bel mezzo di una partita, che una descrizione a parole non potrà mai essere adeguata.
Per quanto riguarda la filosofia adottata nel disegnare il gioco, si è scelto di calcare la mano sulle prove di orientamento e pura esplorazione, impostando l'avventura su una serie quasi interminabile di labirinti che portano ben presto alla noia. Quasi nullo è il rilievo dato alla caratterizzazione dei personaggi o alla costruzione di un intreccio appassionante e romanzesco: progredire è solo una questione di perseveranza nella dura lotta contro l'indisponente sistema di controllo e il piacere di giocare svanisce ben presto.
L'unica cosa bella che ci si porta a casa acquistando *Brandish* è il poster accluso nella confezione: meglio lasciarlo sullo scaffale.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)

La grafica può essere considerata la parte peggiore del gioco.

Il menu inventario si rientra negli standard di tutti i Giochi di Ruolo.

Il problema più grosso di *Brandish* è il tedioso sistema di movimento.

SUPER NES

BRANDISH

La débacle dei programmatori di *Brandish* è il risultato di un misto di follia e incapacità. Solo un istinto autolesionistico, infatti, avrebbe potuto consigliare un'impostazione di gioco così brutta, scomoda e irrazionale, soprattutto alla luce dell'altissima qualità dimostrata recentemente dai GdR della concorrenza. Osservando meglio il gioco, però, sorge anche il dubbio che siano intervenuti dei veri e propri limiti professionali nella fase di programmazione: lo scrolling, infatti, che, data la natura del gioco, non dovrebbe essere troppo gravoso per la CPU, accusa una fastidiosa incertezza ritmica che è evidentemente da imputare a un difetto di programmazione. Alla fine dei conti, comunque, i motivi che hanno portato a un risultato così infelice non ci interessano. Quel che conta è che ci viene offerto un prodotto che per standard qualitativo sfigurerebbe su una macchina a 8 bit: Miyamoto con la serie di Zelda su NES ha fatto senz'altro di meglio. Lasciamo perdere *Brandish* e aspettiamo con fiducia i nuovi titoli targati Square e Enix.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

GIOCABILITÁ (2/10)
Assolutamente inesistente: il sistema di controllo è a dir poco irrazionale. Le rotazioni dell'area di gioco farebbero imbestialire anche il giocatore più paziente

GRAFICA (4/10)
Gli sprite sono minuscoli e le ambientazioni disegnate in modo grezzo e superficiale: di animazioni non c'è traccia in tutto il gioco

SFIDA (4/10)
Non c'è trama, non c'è intreccio: solo una sequenza interminabile e monotona di labirinti sempre più intricati. Dopo un po' giocarci diventa masochistico

SONORO (5/10)
Le solite musichette fantasy fatte con lo stampo: le melodie di Nobuo Uematsu in *Final Fantasy III* sono, in confronto, di un altro pianeta

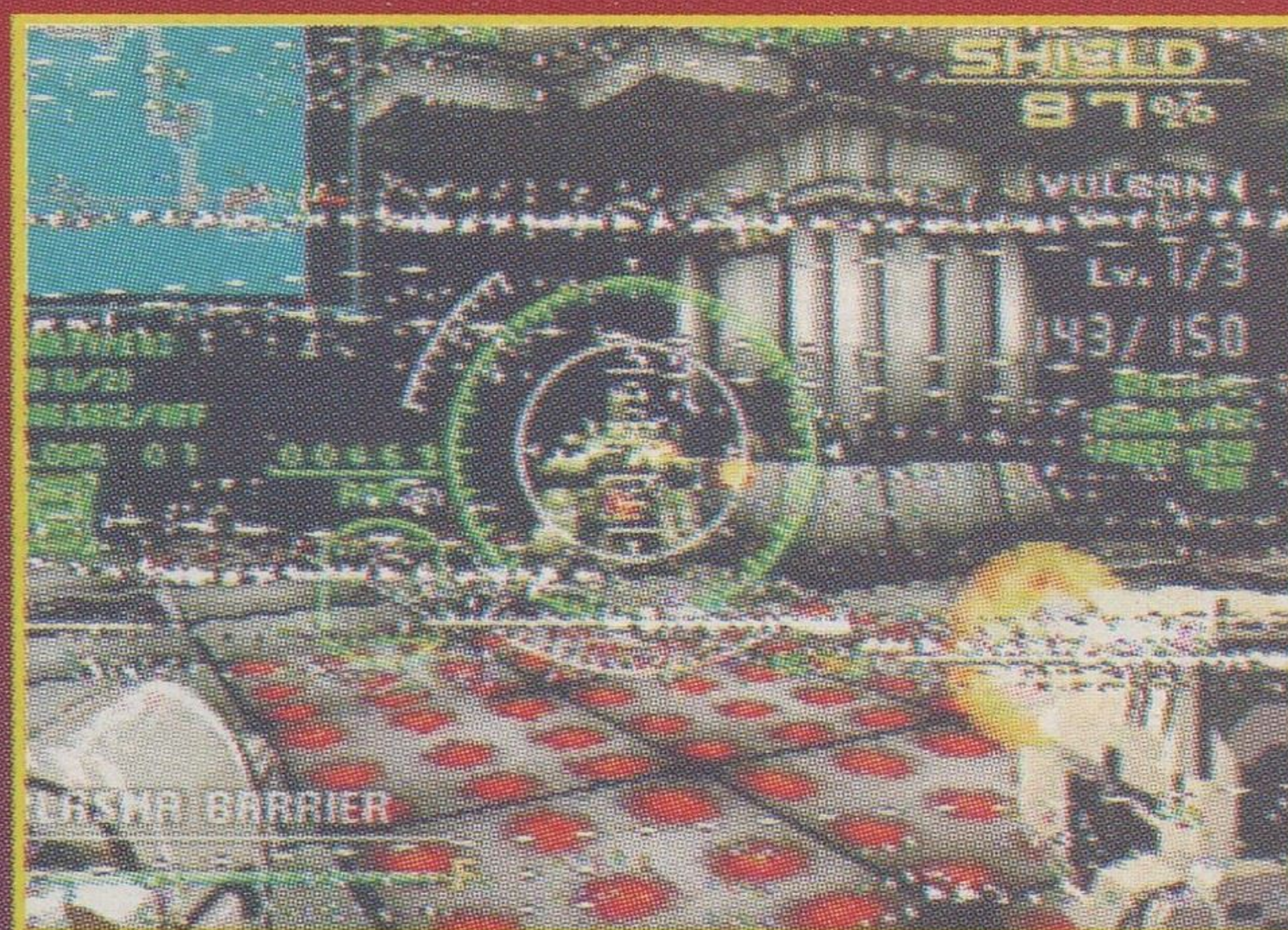
0 50 60 70 80 90 100

SNES **40**

SOTTO CONTROLLO

Per scivolare (ehm...) lateralmente
Per dormire
Per raccogliere oggetti/aprire porte/azionare interruttori
Per usare l'oggetto/arma selezionato/a
Per muovere (si fa per dire) lo sprite del protagonista
Per confermare una selezione
Per richiamare la finestra di inventario
Per annullare una selezione

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Siamo ormai alla frutta! Con solo il tre per cento di armatura si può tranquillamente dire che siamo arrivati alla fine.

Il mirino, che occupa quasi metà dello schermo, è decisamente troppo grosso, e a volte può risultare fastidioso.

DEADALUS

Giochi come questo *Deadalus* non andrebbero neppure recensiti, ma siccome l'informazione è la cosa più importante, l'articolo avrà per lo meno il compito di evitare a qualche sventurato l'errore di procurarsi questo titolo, che la nostra "beneamata" Sega ha avuto il buon cuore di regalarci. Arriviamo subito al nocciolo della questione: dopo un'introduzione abbastanza carina (la risoluzione grafica lascia un po' a desiderare) veniamo sbattuti in una serie di corridoi e stanze dall'aspetto sterile e asettico. Il disegno di ogni camera è quasi sempre lo stesso fino alla fine del gioco, con sfumature di colori decisamente confusi, per non parlare delle musiche che, anche se all'inizio possono sembrare potabili, alla lunga conducono alla nevrosi più pura fino a quando non cambiano, più o meno ogni cinque livelli... Ma la cosa più triste è l'area di gioco: lo schermo è completamente occupato da simboli e informazioni per la maggior parte insignificanti, da un quadrato dedicato alla funzione di automapping e da un grosso "cerchio-mirino" del tutto inutile che toglie visibilità all'ambiente, già scuro di per sé. Personalmente sono arrivato fino al ventesimo livello e di tipi di mostri ne ho visti solo cinque, poi ho smesso: chiedo scusa a tutti coloro che avrebbero voluto che finissi il gioco per dare un quadro della situazione più completo, ma proprio non me la sono sentita.

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

Controllando il pavimento potrete trova oggetti interessanti. Ma Va?

In alto a sinistra potete vedere la mappa del sistema in cui siete entrati.

Il senso di calustrofobia esiste, ma non basta per renderlo un buon gioco.

DEADALUS

È impossibile anche solo il tentare di capire perché la Sega possa voler sfornare e immettere sul mercato un gioco con queste caratteristiche, usando il suo nome e la fiducia che i videogiocatori di tutto il mondo hanno verso questo gigante nipponico, per assicurarsi comunque un buon numero di vendite. La spiegazione può essere, a mio avviso, una sola: chi è da molto nel settore non avrà potuto fare a meno di notare la guerra che si sta svolgendo tra la Sega col suo Saturn e la Sony con la PlayStation, ed è forse questo il solo motivo che possa averla spinta a una scelta così tragica, tentando di far concorrere un titolo decisamente spinoso con *Kileak the Blood*, che lo batte sotto tutti gli aspetti; *Deadalus* riuscirebbe infatti ad annoiare anche chi lo scegliesse come primo gioco (c'è poco da fare...). Se a questo punto volete un consiglio fidato mettete da parte i soldi e compratevi *Daytona USA*!

AGIRE & PENSARE

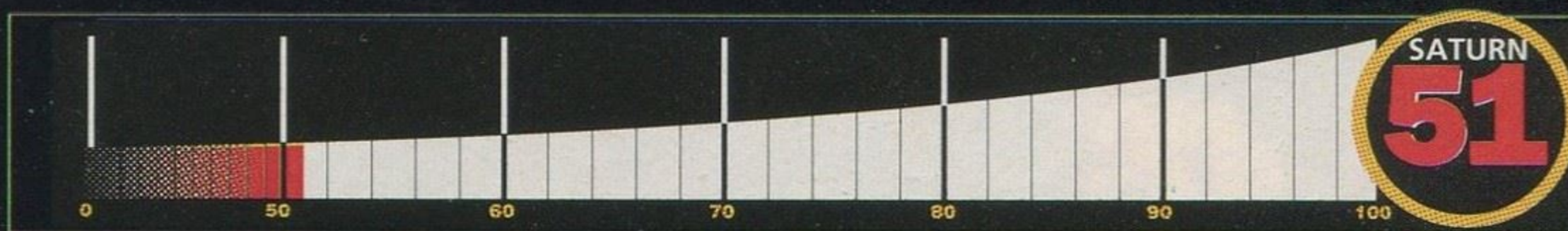
A ○ ● ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ — 6/10
Uno dei pochi elementi passabili, che però risente pesantemente e in maniera negativa degli altri aspetti del gioco

GRAFICA — 7/10
All'inizio può quasi sembrare ben realizzata... Col tempo imparerete a odiarla!

SFIDA — 5/10
Meno di un'ora per finire più di venti livelli, ho già detto tutto

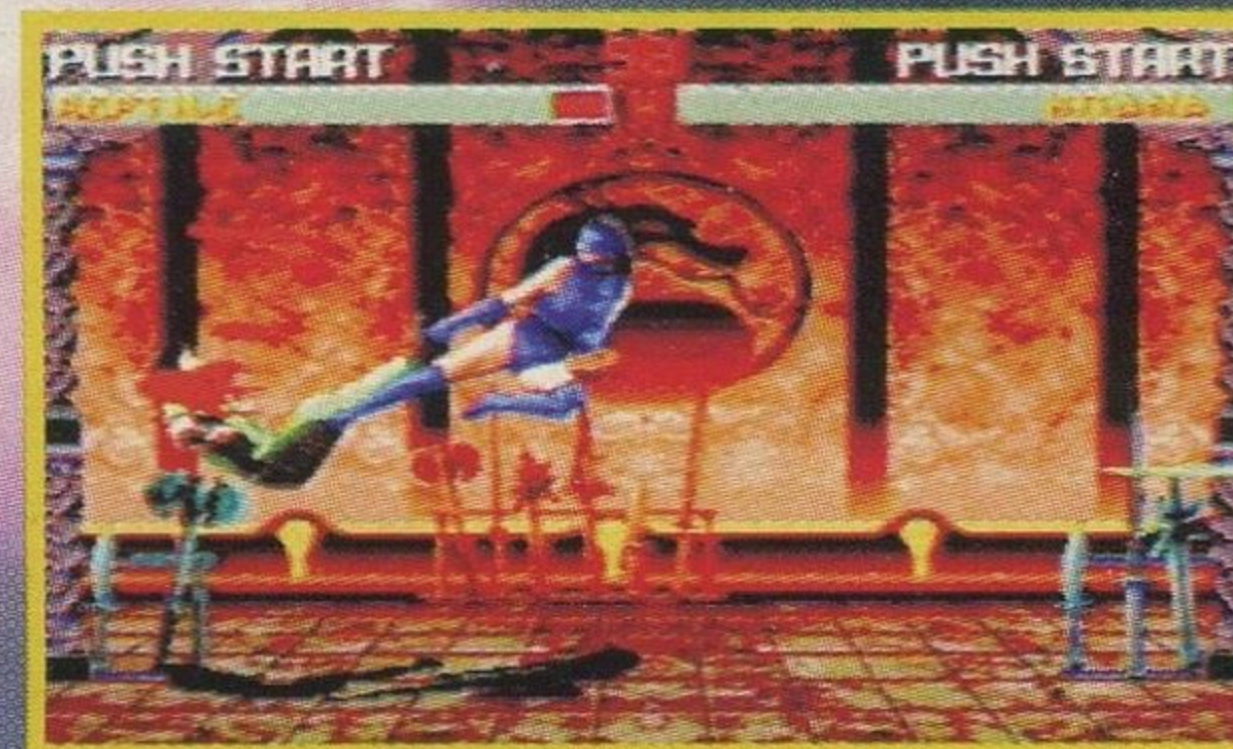
SONORO — 5/10
Piacevole durante i primi dieci minuti, per il resto è da dimenticare

0 50 60 70 80 90 100

SATURN **51**

SOTTO CONTROLLO

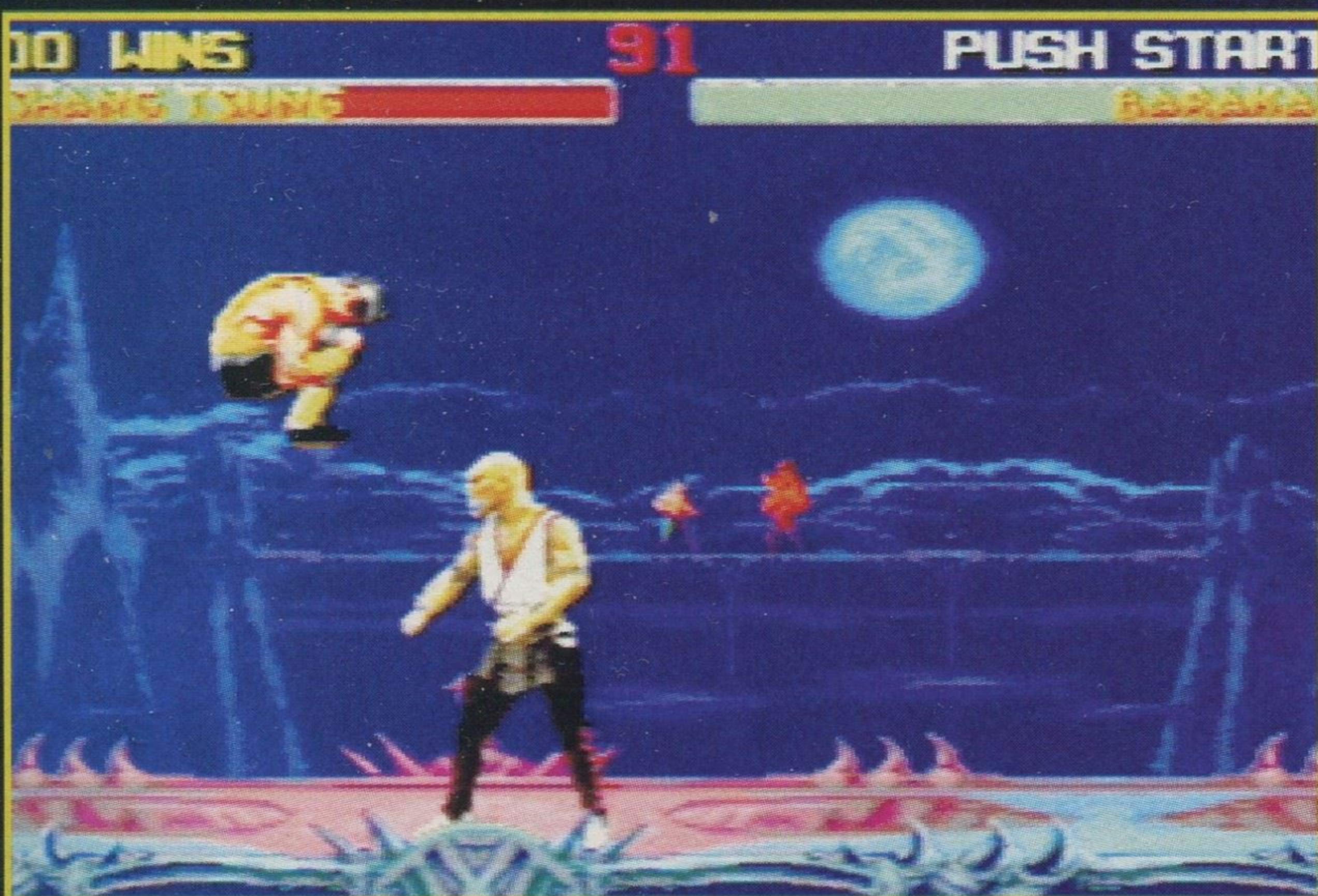
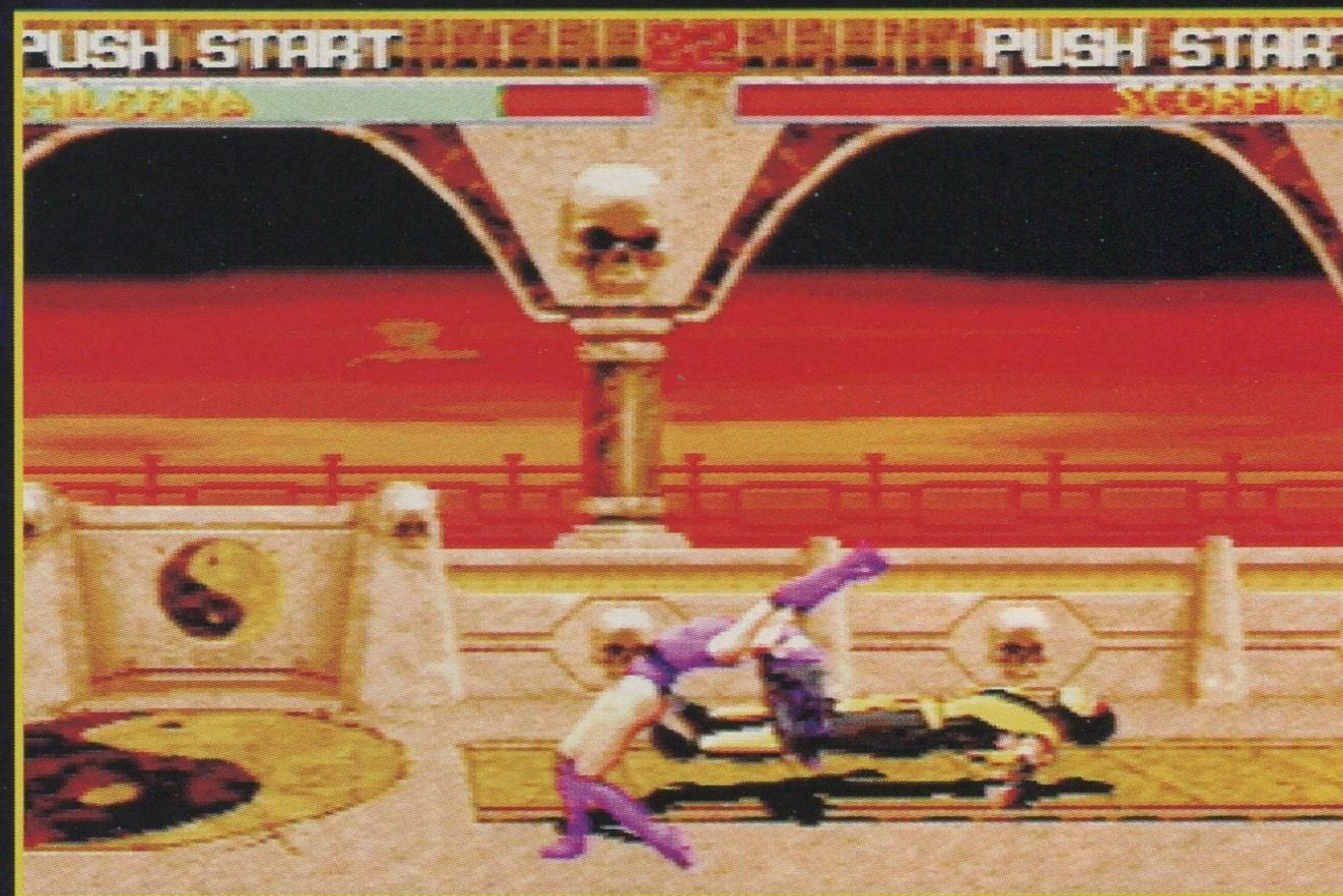
- Spostamento laterale a sinistra
- Cambia i sistemi operativi della tuta
- Per muoversi
- Pausa
- Usa i sistemi operativi della tuta
- Spostamento laterale a destra
- Apre le porte
- Cambia le armi
- Spara
- Attiva i propulsori

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

Il sangue certo non manca in questa versione per il 32X.

Con ottimo tempismo Kitana stende Reptile con un attacco volante...

MORTAL KOMBAT II

Continua la marcia del 32X alla ricerca della propria identità: in un periodo di profonda incertezza, determinata dal passaggio dalla tecnologia a 16 bit a quella a 32 bit, l'add-on della Sega tenta di ritagliarsi una nicchia di mercato, in attesa dell'uscita del Neptune (il MegaDrive con 32X incorporato, il cui lancio è previsto entro l'autunno del '95). Come accade sempre, l'affermazione di un nuovo standard hardware dipende in misura sostanziale dalla qualità del software, più che dalle specifiche tecniche. Nel caso del 32X, i primi titoli resi disponibili prima dello scorso Natale (*Virtua Racing deluxe*, *Star Wars Arcade* e *Doom*) hanno offerto un livello qualitativo soddisfacente, mentre la seconda ondata di giochi (*Space Harrier*, *Cosmic Carnage*, *After Burner*) si sono dimostrati deludenti. L'uscita di *Metal Head*, invece, sembra aver segnato un'inversione di tendenza, e ora cominciano ad arrivare i primi titoli sviluppati da softhouse esterne alla Sega. Naturalmente l'Acclaim non poteva lasciarsi sfuggire l'occasione per realizzare l'ennesima conversione (la quinta) del suo megahit *Mortal Kombat II*, e ha trasportato la sua celebre camionata di splatter da Grand Guignol sugli straripanti chip Hitachi del 32X. Il problema, a questo punto, è stabilire quale metro di valutazione adottare di fronte a questa operazione: la qualità di *MK II* (insieme a *Super Street Fighter II* il miglior picchiaduro a sprite in circolazione) è infatti fuori discussione. Si dà il caso, però, che in questa nuova edizione "effervescente" le migliorie che lo differenziano rispetto alla precedente versione per MegaDrive "liscio" sono pochissime e poco rilevanti: in pratica i 32Mbit della cartuccia in questione offrono fondali di gioco

Al cospetto di Shao Khan si affrontano le due "belle" del gioco.

Shang Tsung tenta con un abile salto di sfuggire alle grinfie di Baraka che si trova già in notevole vantaggio di energia.

Mileena e Kitana sono i due personaggi che possiedono le prese più veloci: qui Scorpion ne sta subendo le "crude" conseguenze...

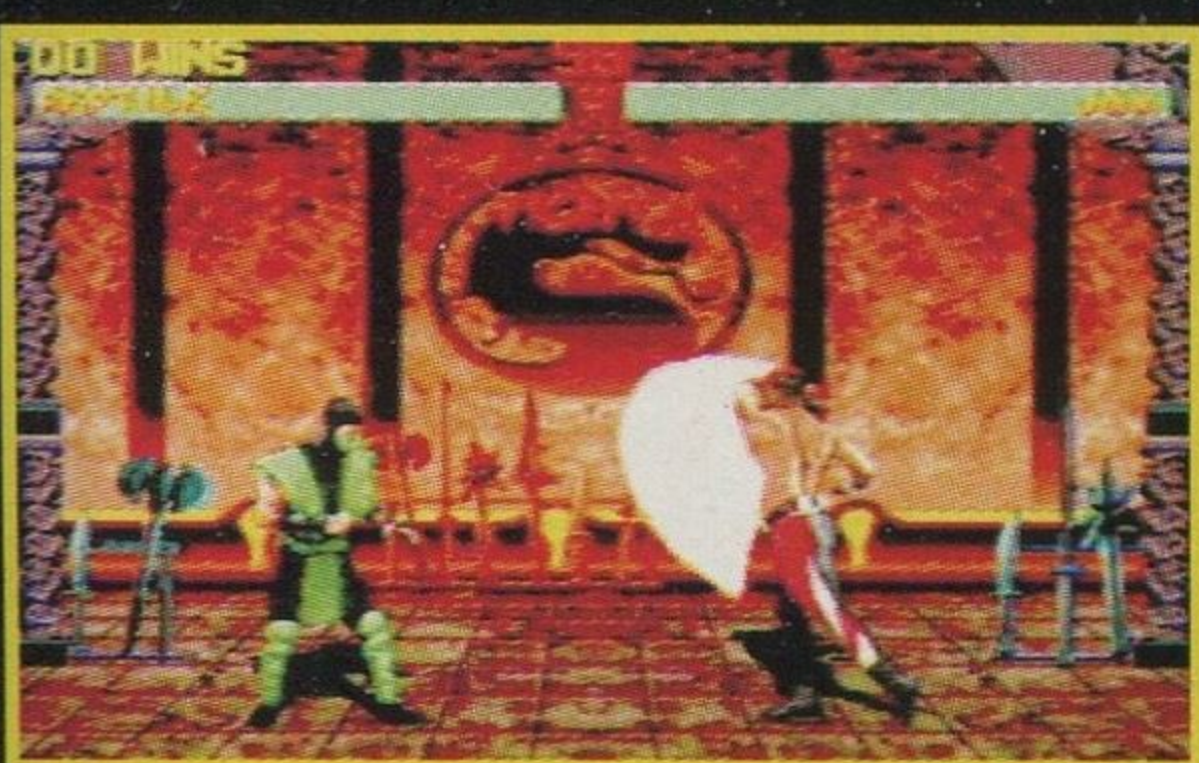
RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI

A qualcuno interessa la trama di un picchiaduro? Non si sa mai: nell'evenienza Mortal Kombat II offre una breve introduzione esplicativa. Eccone

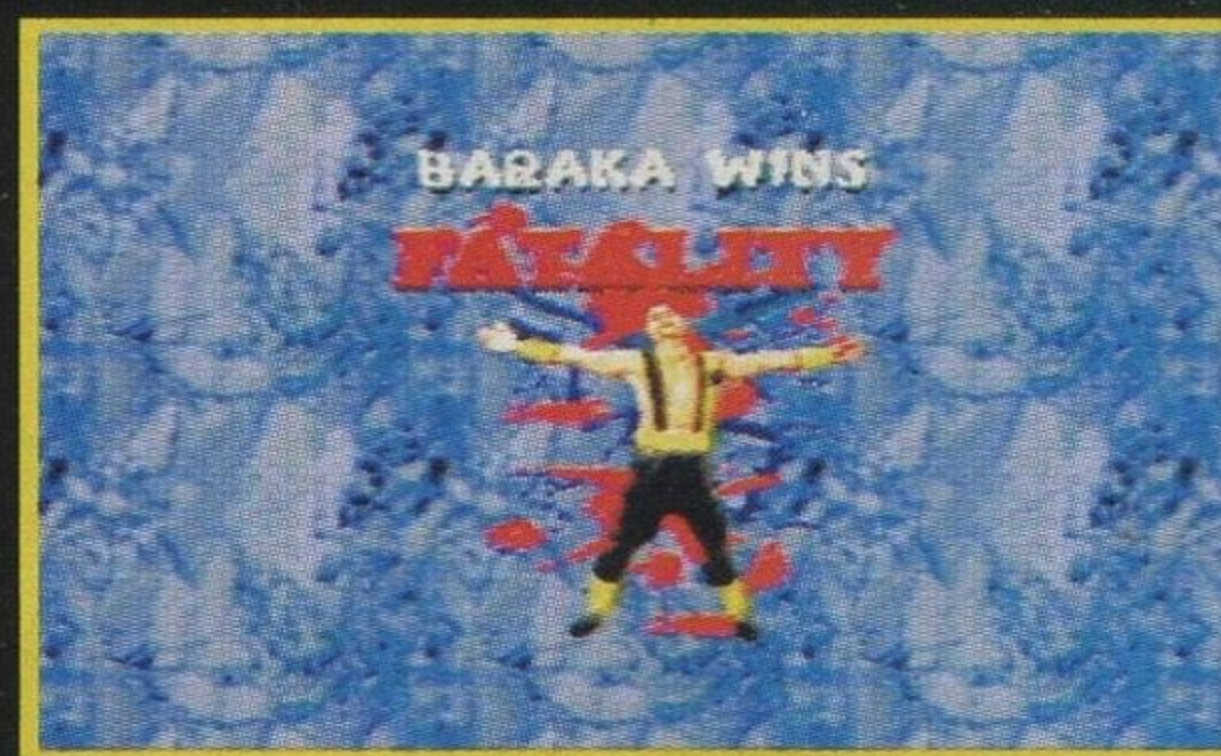
...1 ...2 ...3 e 4

leggermente più curati e dettagliati, sprite appena appena più grandi (questione di micron, comunque...), un sonoro vitaminizzato dagli speciali chip audio del nuovo hardware e l'aggiunta di alcune scene dell'introduzione che mancavano nella prima versione MD; è anche cambiato il carattere usato per i nomi dei personaggi nella parte alta dello schermo: potrà sembrare irrilevante (e lo è), ma di fronte a differenze tanto lievi questa rischia di passare per la più eclatante Per il resto, il gioco è lo stesso che tutti già conosciamo: un ottimo prodotto, certo, ma programmato per una macchina che sulla carta dovrebbe essere notevolmente più potente del MegaDrive. A questo punto i casi sono due: o il differenziale tra l'hardware del 32X e quello del MD sta tutto in fondali appena più dettagliati e in sprite impercettibilmente più grandi, oppure i programmatori dell'Acclaim hanno battuto un po' la fiacca, facendo affidamento sul sicuro richiamo del marchio *MKII*. Dopo aver visto la buona disinvoltura con cui questa macchina ha gestito i poligoni di *VR Deluxe* e la discreta velocità di *Doom*, ci sembra di poter dire che, pur non essendo un fulmine di guerra, il chipset del 32X avrebbe senz'altro meritato qualcosa di più di questa fiacca rivisitazione della versione 16 bit, che puzza un po' di operazione commerciale.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (To)

Jax esegue la sua mossa "a distanza" che andrà sulle gengive di Reptile.

Dati gli "applausi" di Baraka il nostro Cage potrebbe sembrare scivolato su una buccia di banana tra l'ilarità generale!

Un abile passo di danza e Lyu Kang si contorce dal dolore...

Shang Tsung avrà bisogno di una schiena nuova dopo questo voletto!

MORTAL KOMBAT 2

Il voto accordato a *MK II* per 32X è senz'altro buono: potrebbe essere più alto, ma forse dovrebbe essere più basso. Considerando il gioco in sé stesso, infatti, bisogna chiaramente riconoscere che si tratta di un picchiaduro di classe, molto giocabile e di grande personalità (gore in abbondanza, fatality, babality, friendship...); se invece puntiamo l'attenzione sulla macchina per cui è stato programmato, che offre un apprezzabile salto tecnologico rispetto al MegaDrive, non possiamo che rammaricarci per l'occasione perduta: le lievissime differenze rispetto alla versione a 16 bit, infatti, non possono giustificare in alcun modo l'acquisto della cartuccia. Il consiglio di GP, se già possedete la versione per MD, è quindi di lasciarla tranquillamente sullo scaffale del vostro negozio di fiducia. Se invece amate i picchiaduro ma vi siete avvicinati solo da poco ai videogiochi (è l'unico caso, questo, in cui è verosimile che non abbiate ancora acquistato *MKII*), allora questa è la cartuccia da comprare. Se avete già il 32X, beninteso.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

32 X

GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10): 9

La giocabilità non ha risentito in alcun modo dell'operazione di conversione e si mantiene agli ottimi livelli già apprezzati sui 16 bit: consigliato il pad a 6 tasti

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10): 6

Anche se si tratta della migliore versione disponibile per macchine domestiche, i miglioramenti dal punto di vista grafico non sono eclatanti come si poteva sperare

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10): 6

Le celebri fatality, friendship e babality costituiscono il tratto distintivo di questo beat'em-up e garantiscono una buona varietà di gioco anche dopo molto tempo

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10): 9

I chip incorporati nel 32X dànno sempre una buona prova di sé quando si tratta di sonoro: l'audio è il miglioramento più sensibile rispetto alla versione MD

0 50 60 70 80 90 100

32X **89**

SOTTO CONTROLLO

Per tirare un pugno alto

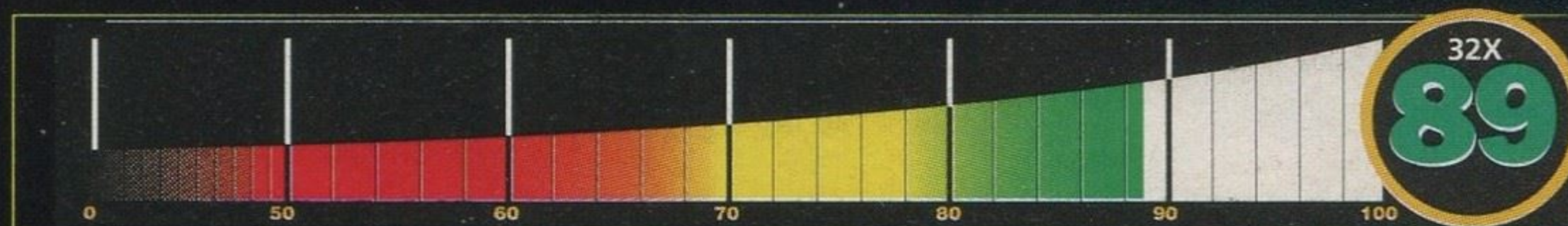
Per parare un colpo

Per tirare un calcio alto

Per controllare i kombattenti e indirizzare le mosse

SEGA

Per tirare un calcio basso

Per tirare un pugno basso

Per parare un colpo

Casa: HUDSONSOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

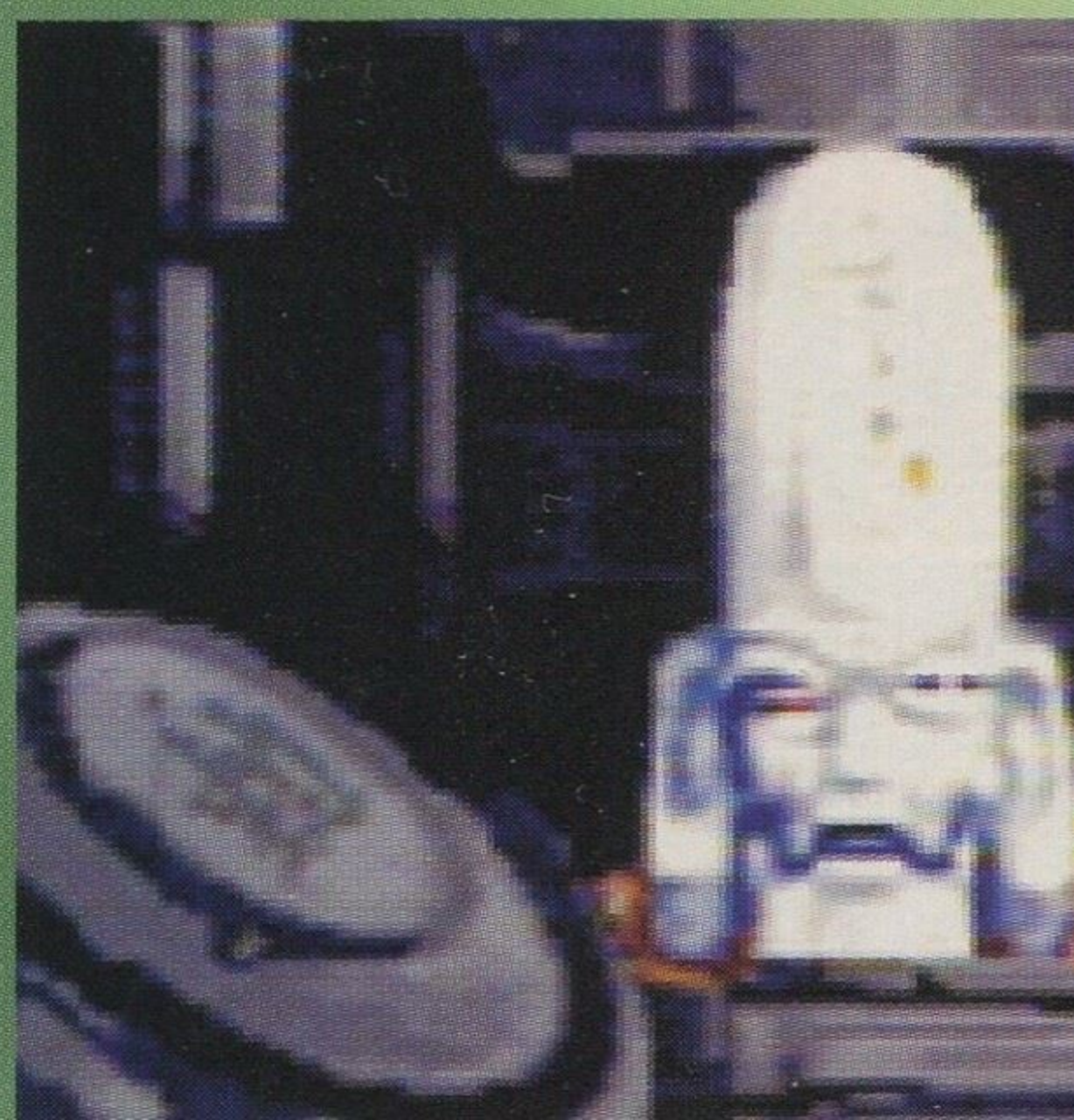
HAGANE

Samurai biomeccanici, lame che sferzano l'aria e lamiere di nemici blindati come il deposito di Zio Paperone, proiettili che svolazzano più numerosi delle zanzare, mostri giganteschi e cattivi... È questo che volete per passare un bel pomeriggio in allegria? Pensateci: fuori c'è il sole, le ragazze, gli amici, le ragazze, il calcio, le ragazze (se siete delle ragazze pensate ai ragazzi, OK?) quindi perché dovreste piantarvi di fronte al televisore con *Hagane*? Risposta: perché non è assolutamente malvagio - e anche perché ci sono un bel po' di negozi che lo vendono a meno di un centone. *Hagane* è un riuscito miscuglio tra *Shinobi, Strider* e *Probotector*: riprende il concept del primo, corri/affetta/spara, le acrobazie del secondo e i boss giganti del terzo. Con un simile pedigree non potete prendere una fregatura. L'azione ha luogo in una moltitudine di livelli a scorrimento prevalentemente orizzontale, come al solito infestati della peggior feccia che un gioco di questo tipo normalmente abita: guerrieri normali, postazioni lan-

Queste guardie svolazzanti si riveleranno davvero molto pericolose.

Non vi sarà affatto facile riuscire a superare questo super-mostro.

Il boss alla fine di uno dei primi livelli: notate lo scenario sullo sfondo.

Dovrete muovervi in continuazione per evitare le esplosioni.

STRIDER NON È NESSUNO A CONFRONTO

Il personaggio principale ha a sua disposizione un arsenale di salti, scivolate e acrobazie tale da fargli guadagnare un posto da acrobata al circo. Cominciamo con le scivolate: premendo la croce direzionale in basso e schiacciando in basso vi produrrete in una bella scivolata. Schiacciando i tasti Left e Right, invece, farete un salto mortale più bello della capriola di Hugo Sanchez. Ma l'acrobazia più spettacolare, oltreché indispensabile in passaggi quali gli Stage 1-3 e 2-2, è il doppio salto in avanti: schiacciate il tasto di salto mentre siete già per aria e coprirete una distanza più che tripla rispetto a quella normale. Questo doppio salto serve anche per rimbalzare da parete a parete e scalare pareti verticali altrimenti insuperabili. Comodo, no?

Un altro super-mostro di fine livello: una caratteristica di *Hagane*.

Le armi a vostra disposizine sono diverse e ben realizzate.

Cosa ve ne pare di questo mega-super-iper-sprite gigantesco? Vi conviene fare attenzione, se non volete finire schiacciati come una mosca noiosa.

Un'altra suggestiva immagine del livello ambientato all'esterno.

Un livello molto veloce in cui dovrete evitare ogni tipo di ostacoli.

Questi robot volanti vi daranno non poco filo da torcere!

ciamissili, astronavi che vi scagliano contro razzi e colpi di laser, precipizi nei quali potrete precipitare e strani - ma letali - aggeggi che, appesi al soffitto, vi blaccheranno la strada. Con una semplice pressione del tasto di fuoco vomiterete addosso ai suddetti quintali di colpi dal vostro arsenale: bombe, colpi di frusta, sciabolate e shuriken. A vostra disposizione c'è quanto di meglio l'ingegno umano abbia prodotto in millenni di ordigni bellici. Graficamente si può essere soddisfatti del lavoro svolto dall'Hudsonsoft: nonostante qualche rallentamento, mai troppo fastidioso, l'azione scorre fluida e discretamente veloce; la qualità dei fondali è buona e così pure quella dei personaggi, alcuni dei quali però dispongono di limitati frame di animazione. Buono il sonoro, sia nei brani che negli effetti e anche la difficoltà sembra essere settata al punto giusto. Che altro dire? Se non vi interessano le ragazze e gli amici potrete passare dei pomeriggi davvero splendidi...

• *Paddy*

HAGANE

Da questo titolo mi aspettavo parecchio: le immagini che avevo visto parecchi mesi fa mi erano sembrate estremamente promettenti. Non posso dire di essere rimasto deluso, tuttavia non è un capolavoro. La grafica è buona, la giocabilità è su standard elevati e la sfida è ben bilanciata ma non si può fare a meno di rilevare come a volte le routine di collisione degli sprite siano imperfette e alcuni nemici si accontentino di menare un fendente allontanandosi poi come se niente fosse. Tra i difetti lasciatemi aggiungere anche l'impossibilità di giocare in due. Tuttavia queste sono quisquilie: la sfida è avvincente, i livelli a scorrimento orizzontale sono strutturati in maniera molto originale e in numerosi passaggi dovrete sudare moltissime camicie. Un'ultima raccomandazione: guardate in giro prima di comprare questo gioco perché dovreste riuscire a portarvelo a casa per un centinaio di migliaia di lire. In conclusione posso affermare senza dubbio alcuno che *Hagane* è buono, molto buono, ma non eccellente.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (8/10)

Manovrabile, immediato e semplice da gestire, nonostante l'alto numero di colpi, salti, armi, trucchi e botti a vostra disposizione

GRAFICA (8/10)

Molto colorata e ben definita ma le animazioni lasciano un po' a desiderare. Sono presenti, tra l'altro, degli effetti davvero notevoli

SFIDA (9/10)

Il gioco non è assolutamente facile, avete solo sette "Continua" e il tutto intriga in maniera davvero piacevole

SONORO (8/10)

Ullapeppa che bellezza! Se gli effetti sonori sono "solamente" buoni, le musiche che ascolterete durante il gioco sono addirittura meglio

SNES **84**

SOTTO CONTROLLO

Salto mortale

Spara

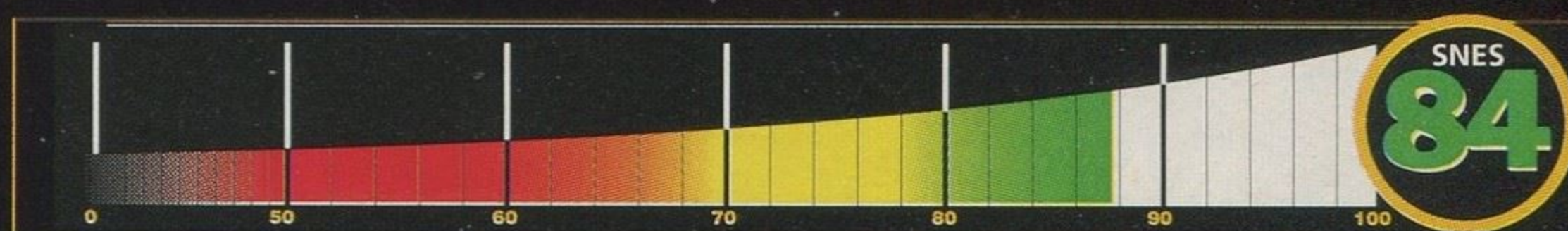
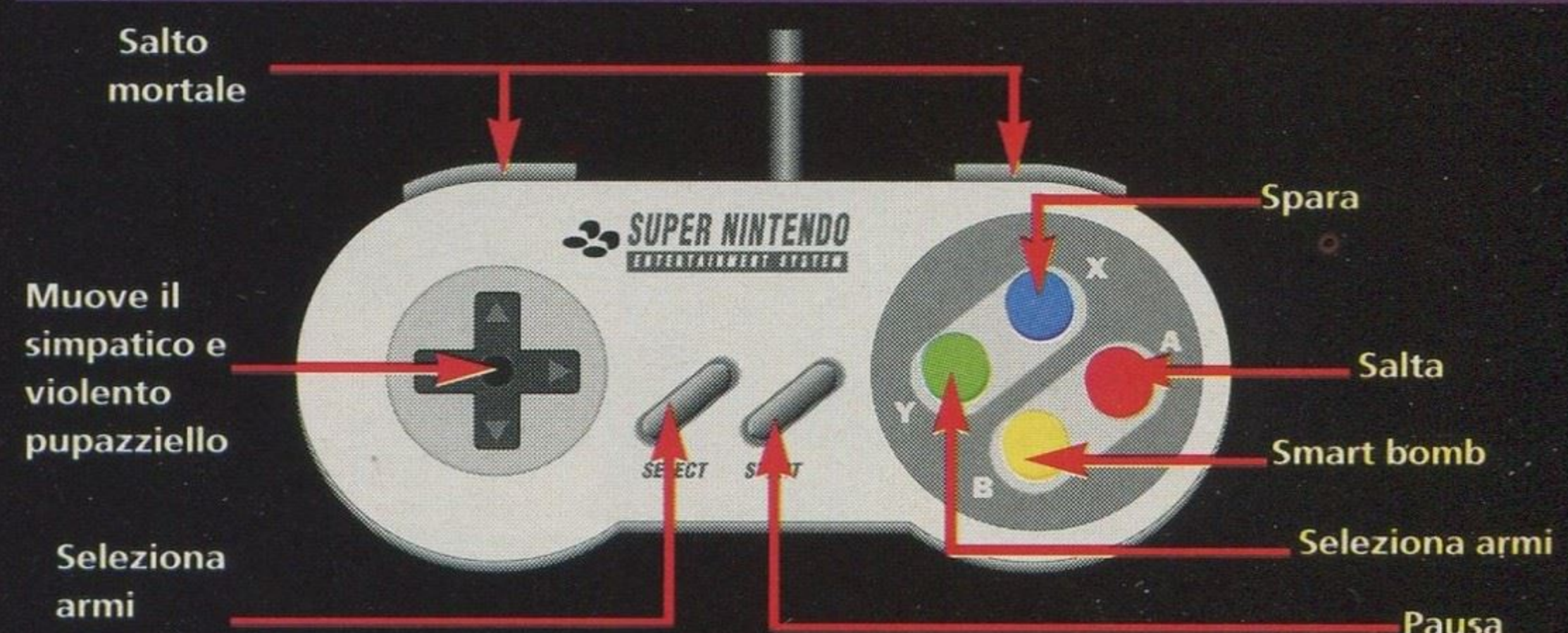
Muove il simpatico e violento pupazziello

Salta

Smart bomb

Seleziona armi

Seleziona armi

Pausa

Casa: OCEAN
N°Giocatori: 1
Continua?: 2
Livelli di difficoltà: 3

POWER GAME

SUPER TURRICAN

Per superare il livello dovrete saltare da un verme all'altro.

Vi siete mai immaginati un futuro alla "Terminator" dove i robot prendono il sopravvento sugli esseri umani? Beh... Se la risposta è no, cominciate a pensarci seriamente, dato che ultimamente c'è in giro un tizio che si trascina dietro un intero esercito di robot, intenzionato a conquistare la Galassia. Questa volta è toccato a un piccolo sistema nelle vicinanze di un buco nero: le grida della popolazione, annientata in pochi secondi, riescono a raggiungere la U.S.S. Avalon, ammiraglia della flotta delle Forze della Libertà, che si trova nelle vicinanze. Dopo pochi minuti, le sirene rimbombano nell'hangar della nave e i portelloni si spalancano per lanciare nello spazio tre astronavi, che si dirigono immediatamente verso il centro dell'anomalia... Ma solo una nave riemerge dall'altra parte, pur seriamente danneggiata, costringendo il pilota (voi!) a eseguire un atterraggio di fortuna

Turrican in tutta la sua magnificenza, non si può dire che sia un adone.

I vortici del deserto sono quanto di più subdolo si possa immaginare.

Non poteva certo mancare un livello in cui bisogna fare affidamento sul vostro comodissimo rampino per avanzare.

UN FUCILE MOLTO VERSATILE...

In *Super Turrican* potrete cambiare arma raccogliendo pasticche colorate. Ogni colore corrisponde a un arma ben precisa:

LANCIAFIMME

il lanciafiamme è un'arma piuttosto potente, ma non è a fuoco continuo, e purtroppo ha un raggio di azione decisamente limitato!

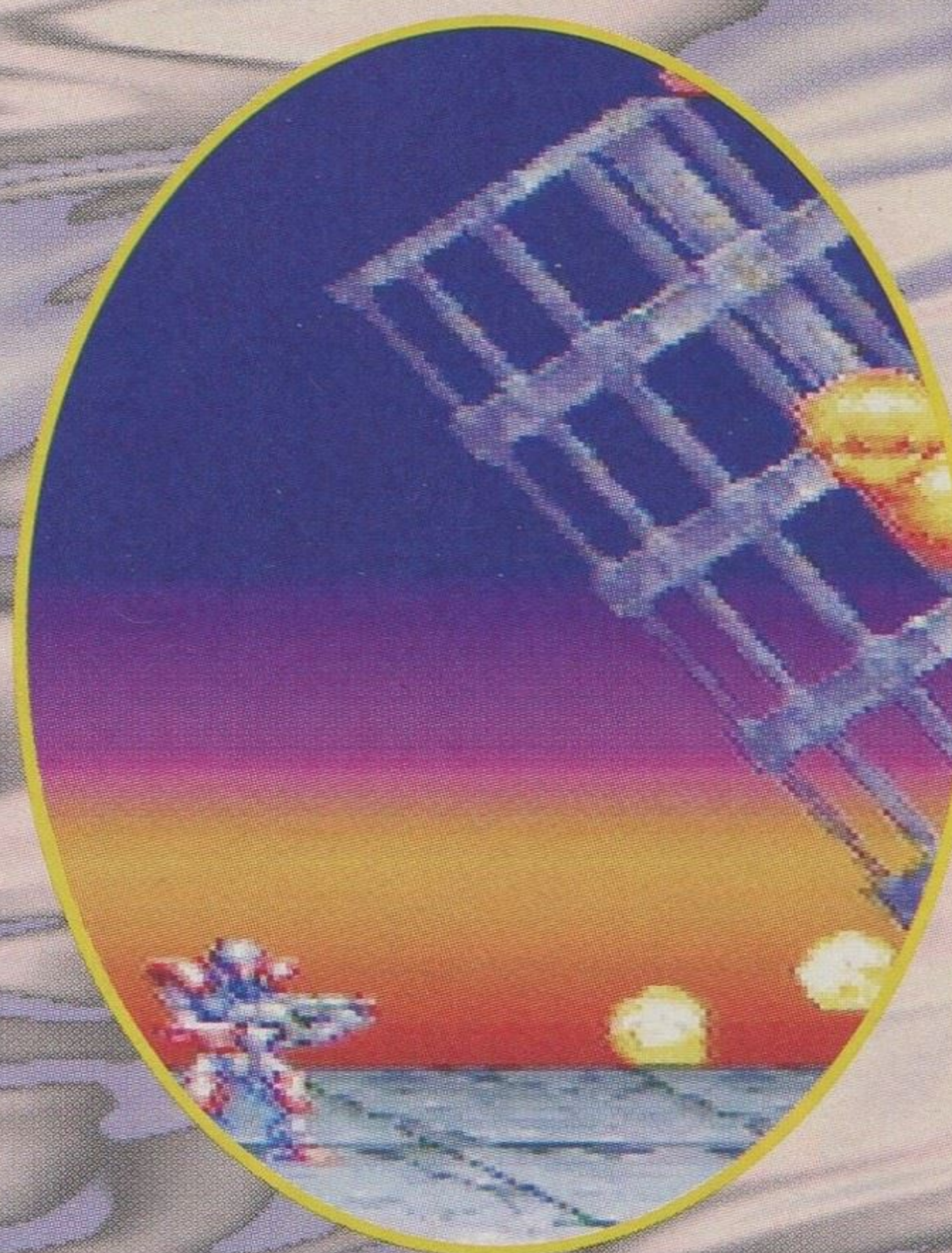
PLASMA

il plasma ha il vantaggio di rimbalzare su qualsiasi terreno e di seguirne i rilievi. Molto utile nei corridoi stretti o per colpire i nemici a terra!

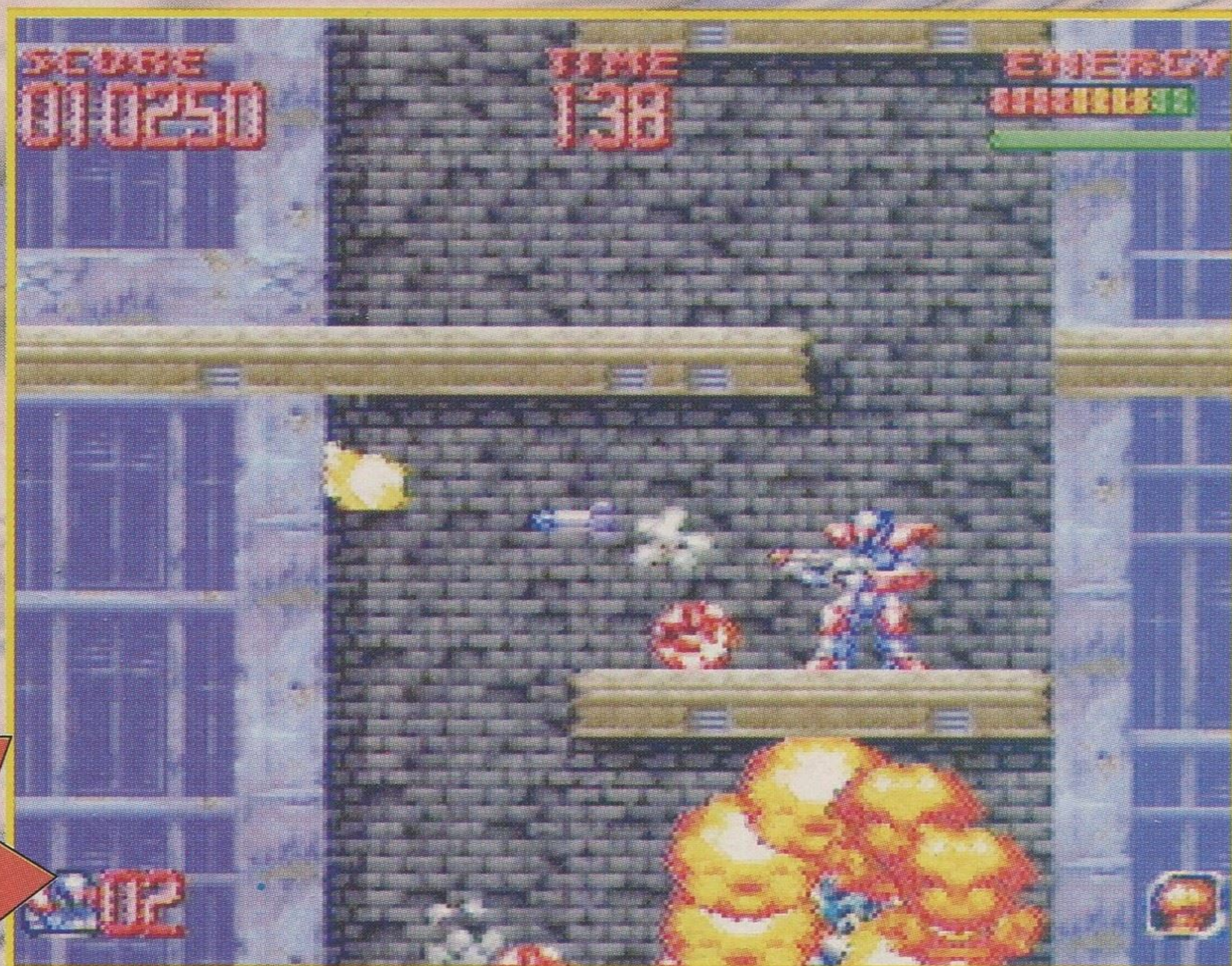
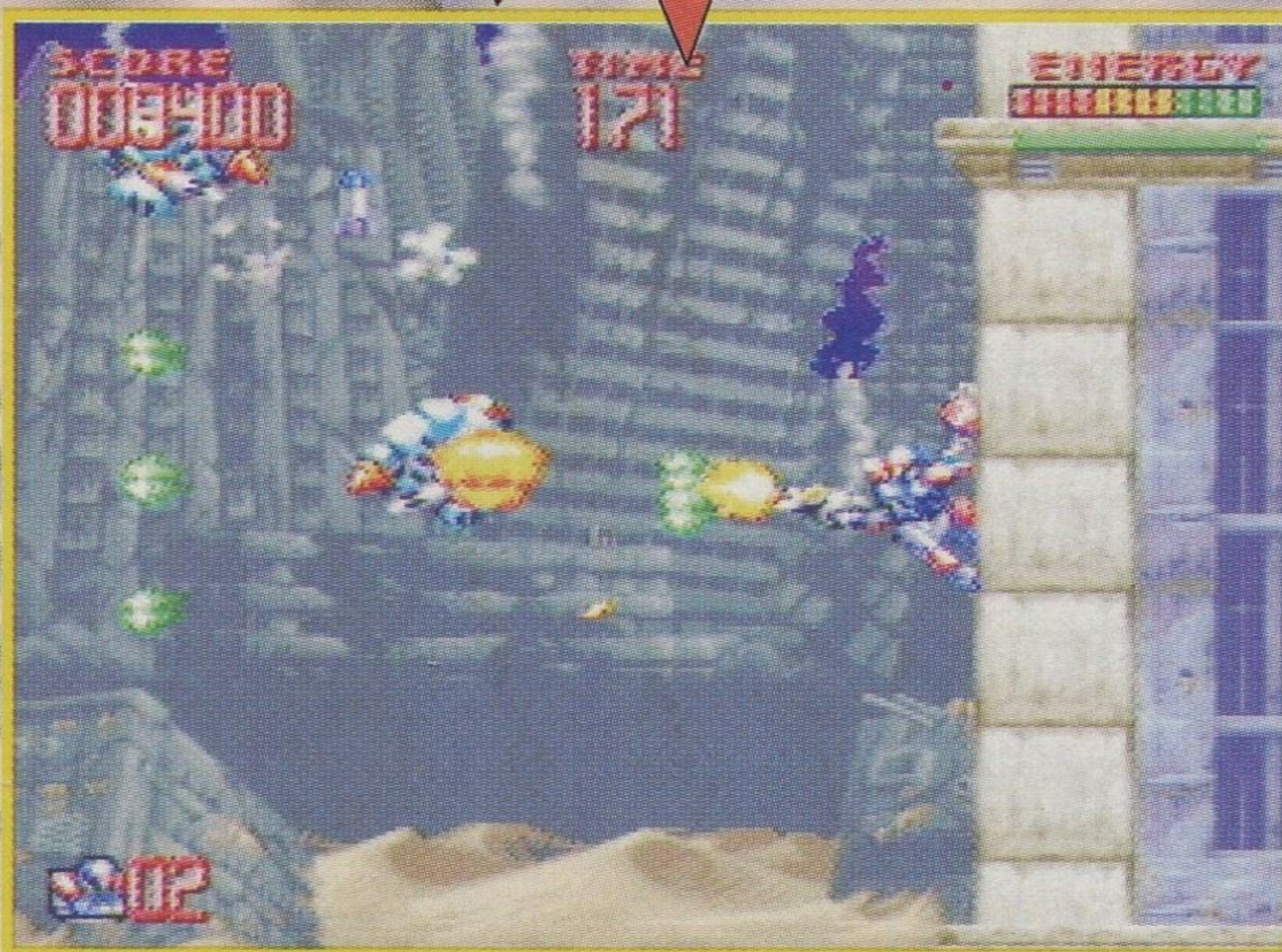
MITRAGLITRICE

Una specie di mitra che spara a "cono". Più lo potenzierete e più il cono si allargherà! Un'arma che va bene in qualsiasi situazione.

LASER

L'arma più devastante del gioco ma anche la più difficile da usare. Ottima per fondere i guardiani di fine livello.

Il gas è letale, correte velocemente verso l'uscita per salvare la pelle.

PER ...ICAN 2

sul pianeta più vicino. Prima che esploda la nave riuscite a malapena a infilare la vostra tuta Turrican e a saltare fuori indenni... Ora però, come si suol dire, sono fatti vostri!
Solo contro tutti, dovete lottare per sopravvivere e distruggere tutti i nemici che cercheranno di fermarvi, fino a raggiungere il Mega-Boss in persona e a dargliele di santa ragione!
La strada da percorrere è piuttosto lunga e nasconde molti ostacoli. Sarete costretti a visitare un'infinità di livelli diversi e ad affrontare ogni volta nuovi imprevisti e nuovi pericoli. Praticamente ogni livello ha la sua particolarità ed è quasi impossibile trovarne due simili (tanto di cappello ai game designer!).
Vi troverete, così, a caccia di nemici nelle profondità di un oceano, a saltare da un vermone gigante all'altro (mostri simili a quelli del film "Dune"!), ad attraversare una città in rovina, a svolazzare sulla superficie di un pianeta sparando alle astronavi nemiche (come nel primo schermo di *Axelay*), appesi a un astronave in movimento mentre ondate di nemici cercano di farvi cadere, e tante altre belle cose... (peggio di Bruce Willis in "Die Hard").
Come se non bastasse, alla di fine di alcuni livelli, vi aspettano guardiani giganteschi pronti a farvi perdere numerose vite e relativi "continua"!
Naturalmente non siete un pivellino, e la vostra tuta Turrican è un vero arsenale da guerra. Incorporato in essa, di serie, avete un raggio elettrico capace di paralizzare qualsiasi nemico per

Mentre scendete lungo questa specie di cunicolo, potrete utilizzare l'arma al plasma che, rimbalzando, si rivela decisamente utile.

Arrampicandosi lungo il palazzo dovrete fare attenzione ai nemici che vi voleranno intorno.

La smart bomb usata contro il guardiano di fine livello, vista la energia, ormai è maturo per raggiungere i suoi antenati.

UNA MEGA TUTA PER UN MEGA GUERRIERO!

Come già detto nella recensione, non siete un novellino e la vostra tuta ha tutto l'occorrente per sopravivvere in situazioni estreme.

RAGGIO PARALIZZANTE

Se dovete affrontare nemici troppo veloci per voi o, semplicemente, siete un po' pigri, potete utilizzare questo raggio elettrico a 360 gradi e immobilizzarli per qualche secondo. Statico!

RAMPINO

Se siete dei fan dell'Uomo Ragno potrete emulare il vostro idolo dondolandovi e aggrappandovi con il vostro rampino a qualsiasi piattaforma o muro. Potete anche usarlo per acchiappare bonus.

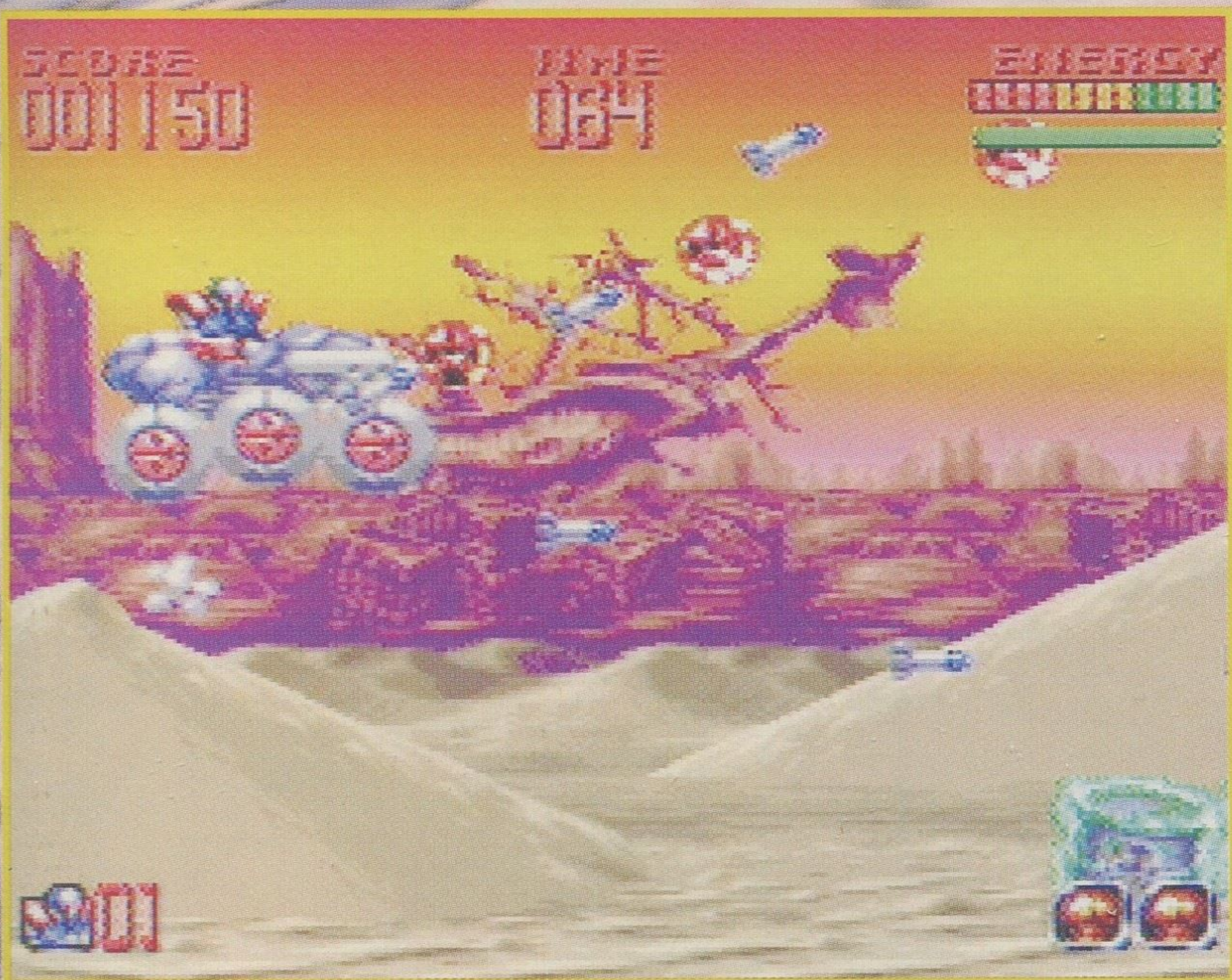
SMART BOMB

In caso di sovraffolamento dello schermo, potete usare una Smart Bomb per ripulirlo interamente dai nemici o per causare notevoli danni ai guardiani di fine livello.

ROTAZIONE ESPLOSIVA

Nei casi più disperati potete rotolare come Sonic e mollare mine e missili per tutto lo schermo. Purtroppo, non potete farlo all'infinito, quindi dovrete usare questa trasformazione con parsimonia.

Il guardiano del secondo livello sembra un polipo di Posillipo.

Il rampino serve anche per dondolarsi e raggiungere punti inaccessibili.

Utilizzando la Dune Buggy dovrete saltare i barili e spazzare via i nemici grazie ai mega missili con la quale è equipaggiata.

Le astronavi vengono inviate in aiuto del pianeta invaso dalle macchine.

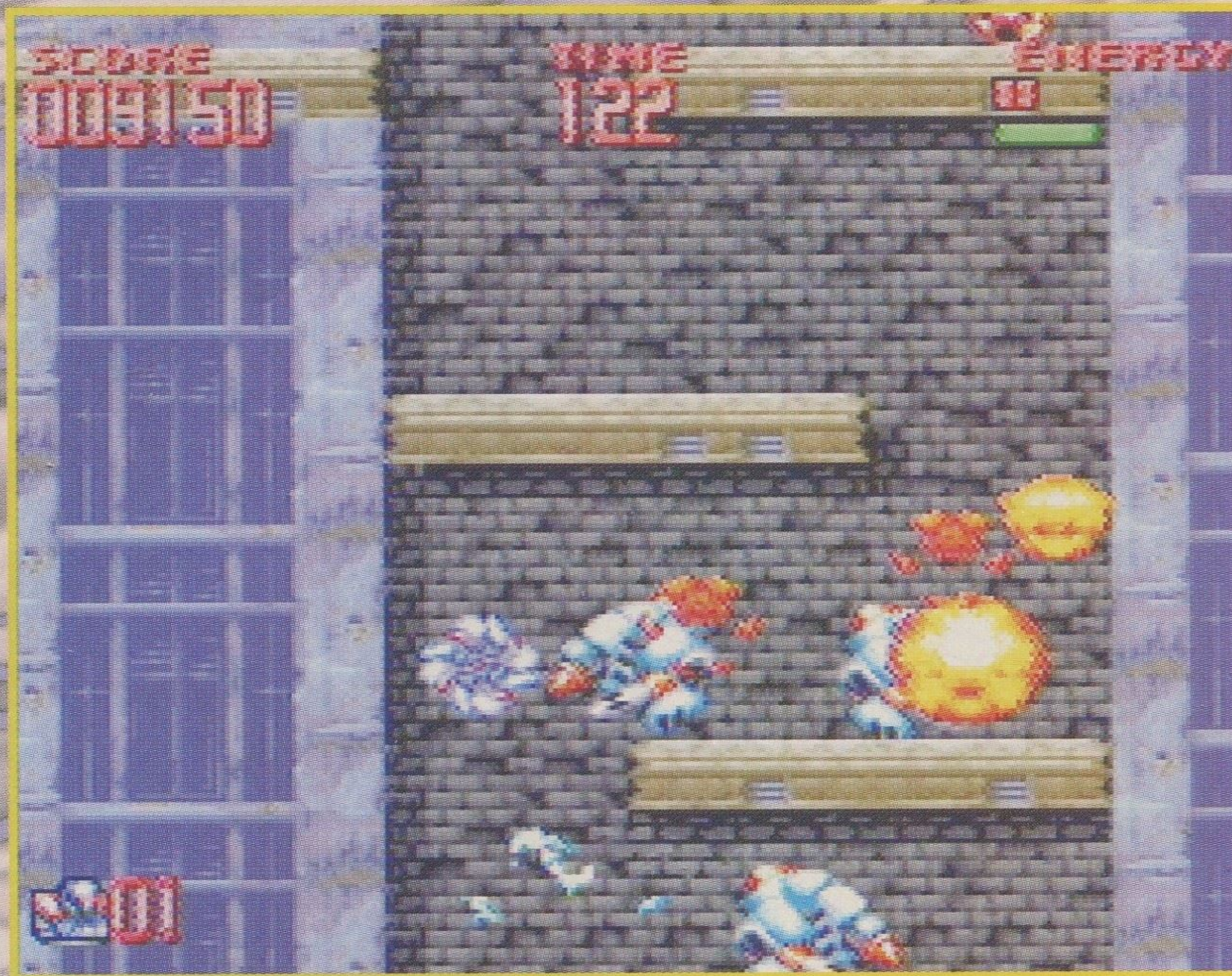
Quando non lo muovete Turrican si mette a sparare alle farfalle.

diversi secondi, che ruota a 360°, e un comodissimo rampino allungabile che vi permette di aggrapparvi a qualsiasi parete o piattaforma (facendovi dondolare come l'Uomo Ragno), o addirittura di acchiappare alcuni bonus altrimenti irraggiungibili. Inoltre, avete in dotazione un fucile che può sparare tipi diversi di proiettili secondo i bonus che raccoglierete (laser, mitra, lanciafiamme oppure colpi al plasma). Nel caso, poi, le cose si mettessero veramente male, potete sempre usare una comoda smart-bomb che disintegrerà qualsiasi nemico presente sullo schermo. Nei casi più disperati potete anche rotolare come un certo porcospino blu, lanciando missili e mine da tutte le parti!

Durante la vostra odissea potrete trovare vari veicoli sui quali viaggiare, come un autoblindo, un motojet, un batiscafo, ecc... Potrete anche raccogliere diversi tipi di bonus, come pillolone per cambiare o potenziare la vostra arma, ricariche di energia, vite-extra, scudi e monetine (ogni cento monete vi beccate una vita-extra, non vi ricorda niente?).

Tecnicamente il gioco è superbo, fa un abbondante uso delle speciali routine dello SNES (zoom, rotazioni, distorsioni, ecc...) e gode di un'ottima programmazione. Inoltre, mischia tranquillamente vari tipi di generi, come sparatutto, piattaforme e sequenze treddì! Un gioco 100% azione!

• *Dupont*

Eccovi davanti al primo guardiano del gioco. Bastano pochi colpi!

Turrican si esibisce nella sua famosa rotolata, seminando morte e distruzione lanciando missili e bombe ovunque.

SUPER TURRICAN 2

Il primo episodio disponibile su SNES era già di ottima qualità, ma questo sequel lo batte sotto tutti i punti di vista. L'azione è frenetica e la diversità delle situazioni nelle quali vi ritroverete lo rende vario e sempre diverso: difficilmente lo troverete noioso o ripetitivo, un difetto che caratterizza parecchi giochi di questo genere. I livelli, ad esempio, sono "a tema", e seguono un filo logico ben preciso. La giocabilità è eccelsa e dopo poche partite avrete la completa padronanza del protagonista. I livelli sono molto ampi e la difficoltà ben calibrata. Tecnicamente il gioco è un vero capolavoro di programmazione, il che dimostra che le console a 16 bit hanno ancora qualche parolina da dire alle loro sorellone a 32. La grafica del gioco è molto curata, con una palette di colori molto ampia, animazioni da sballo e alcuni sprite veramente giganti. Un "must" che consiglio a tutti gli amanti dell'azione pura!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Perfetta! Il controllo del protagonista è ottimo e dopo un po' di pratica si riesce a usare il rampino con estrema precisione!

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un vero capolavoro! Certi livelli sono superbi e il gioco fa ampio uso di rotazioni e distorsioni. L'animazione è fluida e curata, e alcuni sprite sono enormi!

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

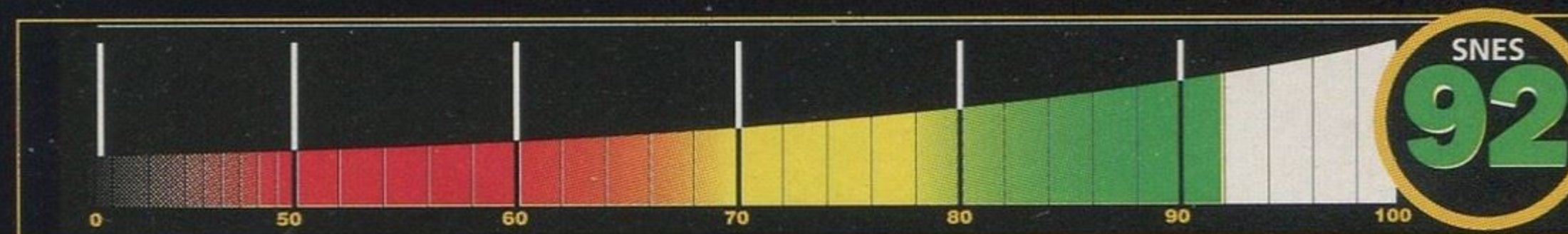
È molto difficile ma la varietà di situazioni nelle quali vi troverete ne fanno un gioco tutt'altro che monotono. Ogni livello richiede una tattica diversa

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche sono molto belle e gli effetti sonori di buona qualità, con ottime digitalizzazioni sonore

0 50 60 70 80 90 100

SNES 92

SOTTO CONTROLLO

Per usare il raggio elettrico

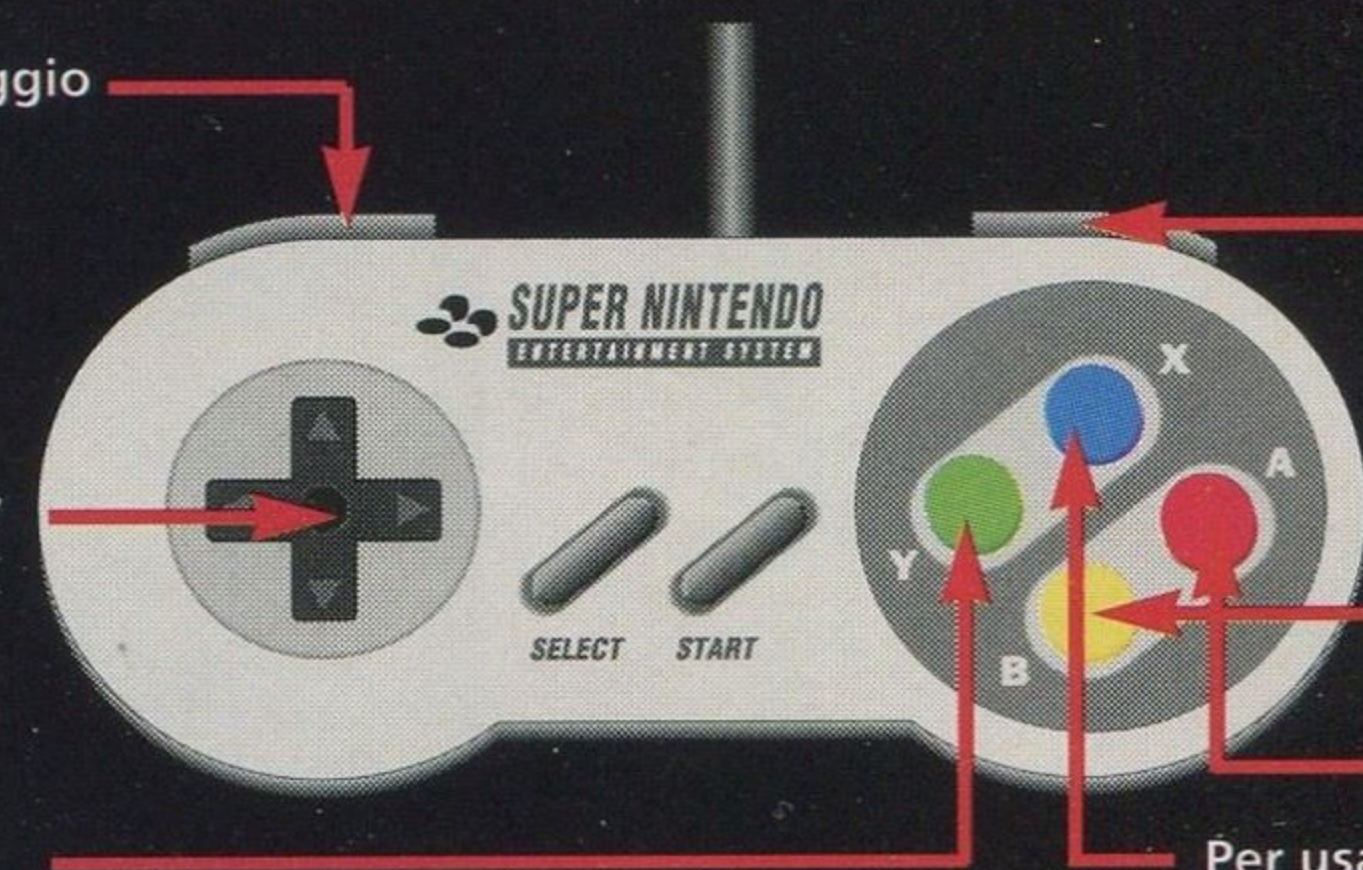
Per lanciare il rampino

Per muoversi/ inginocchiarsi/ dondolarsi

Per saltare

Per sparare

Per usare una Smart Bomb

GAME POINT

TUTTI I MIGLIORI VIDEOGIOCHI

NAZIONALI E DI IMPORTAZIONE PER LA TUA CONSOLLE E IL TUO COMPUTER

NON SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA - DOMENICA APERTO

VIA DEL CLEMENTINO,95

TEL. 06/6867475 FAX 06/6865203

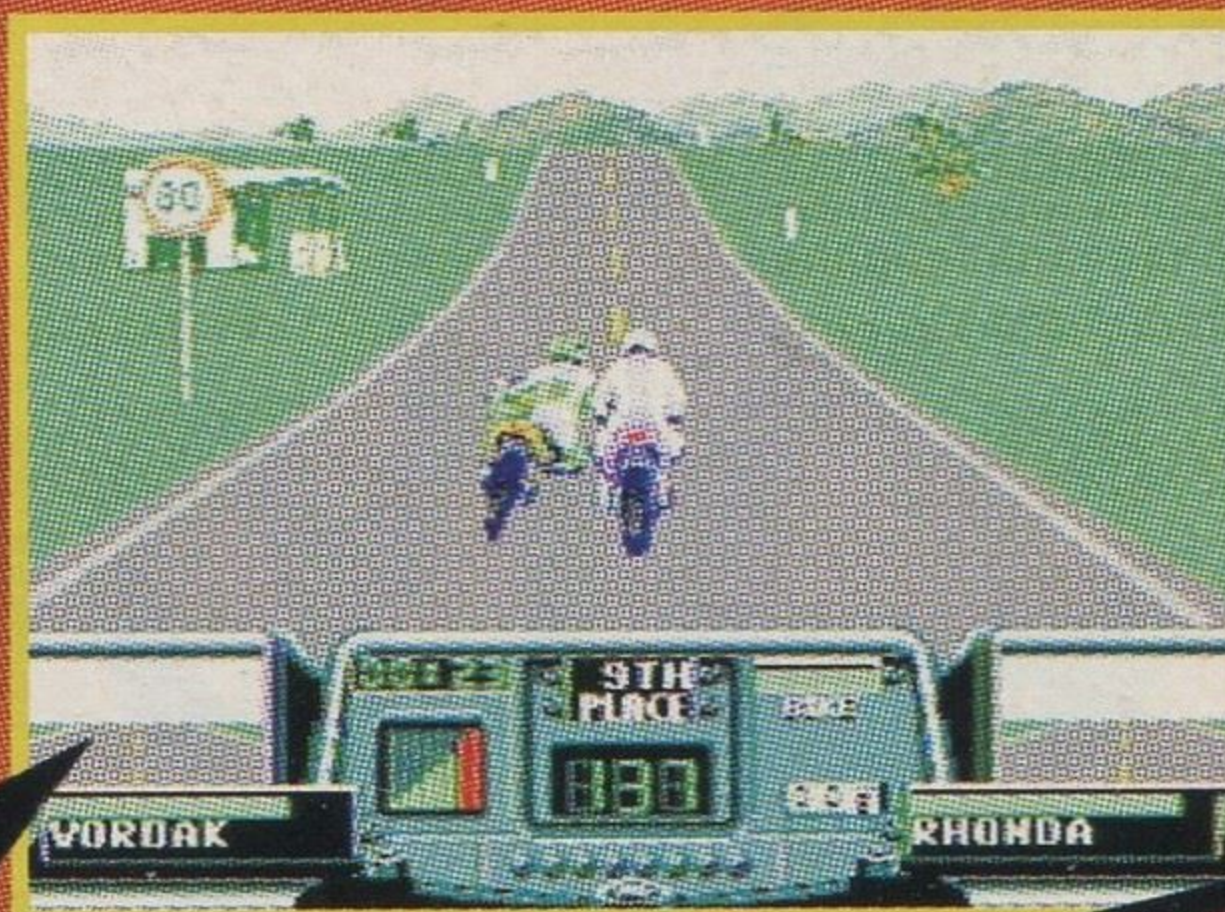
Disponibili:

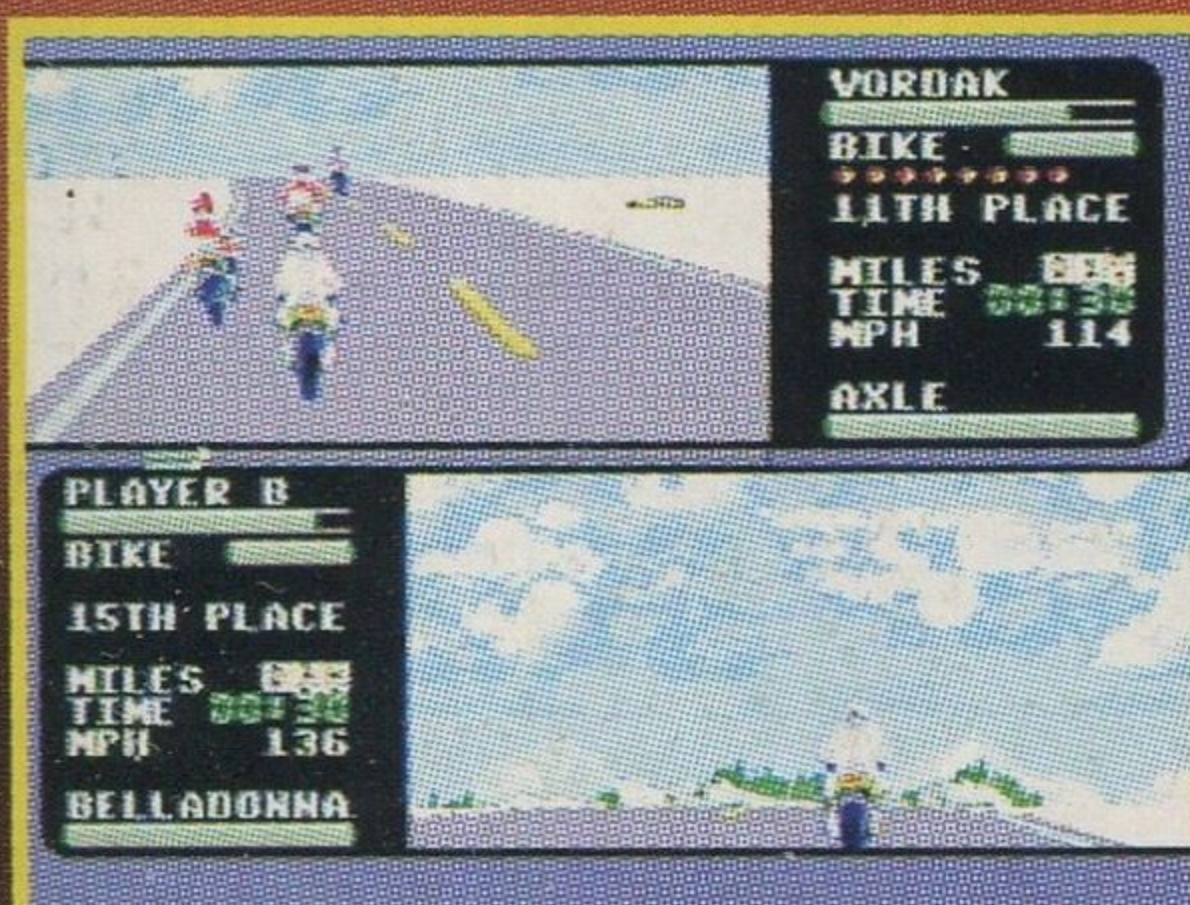
Sony Playstation
Sega Saturn
Nec PcFx
Bandai Playdia

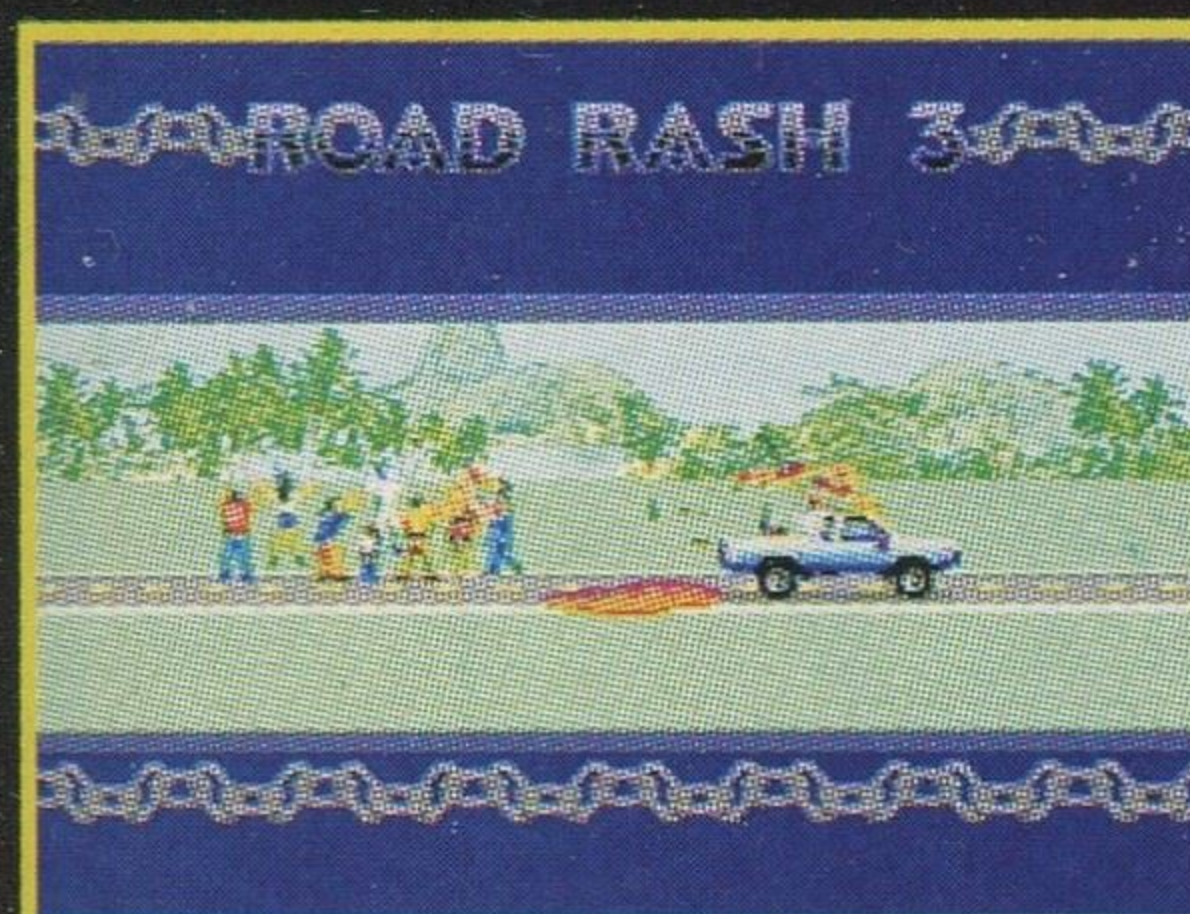
Per informazioni telefonare

NEL ♥ DI ROMA

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

ROAD RASH 3

Un vivace e "maschio" confronto di idee tra due concorrenti!

Gli incroci possono rivelarsi estremamente insidiosi...

Una sfida avvincente: Vordak contro Player B! Te faccio vede' li sorci verdi!

La concessionaria di motociclette: meta inevitabile dopo ogni gara!

Questo è uno degli sketch di cui il gioco è infarcito (ce ne sono più di 20!)

COM'È PICCOLO IL MONDO...

In *Road Rash*, i circuiti in cui le gare hanno luogo sono più di cinquanta. Tuttavia, soltanto sette sono i paesi che hanno accettato di ospitare una manifestazione sportiva così cruenta, pertanto solo sette sono gli scenari che avrete occasione di "visitare" nel corso della vostra carriera. Ogni paese è caratterizzato da una serie di precise caratteristiche "panoramiche" e ambientali che possono influire pesantemente sulla gara e sul suo esito. Come al solito, nell'intento di darvi la panoramica più completa del gioco, eccovi la lista definitiva:

BRASILE

Un percorso montuoso, con curve, tornanti e cunette che vi daranno l'impressione di cavalcare un'anaconda impazzita.

KENYA

Assaporate l'atmosfera del cuore dell'Africa, mentre attraversate la savana a folle velocità. Occhio ai leoni vaganti!

GERMANIA

Ah le autostrade bavaresi, famose in tutto il mondo per l'assoluta mancanza di limiti di velocità, il sogno di ogni motociclista...

ITALIA

Il paese ideale per ogni tipo di trasgressione, in cui i divieti di velocità vengono considerati dei semplici "suggerimenti" dai centauri che vi scorazzano scatenati!

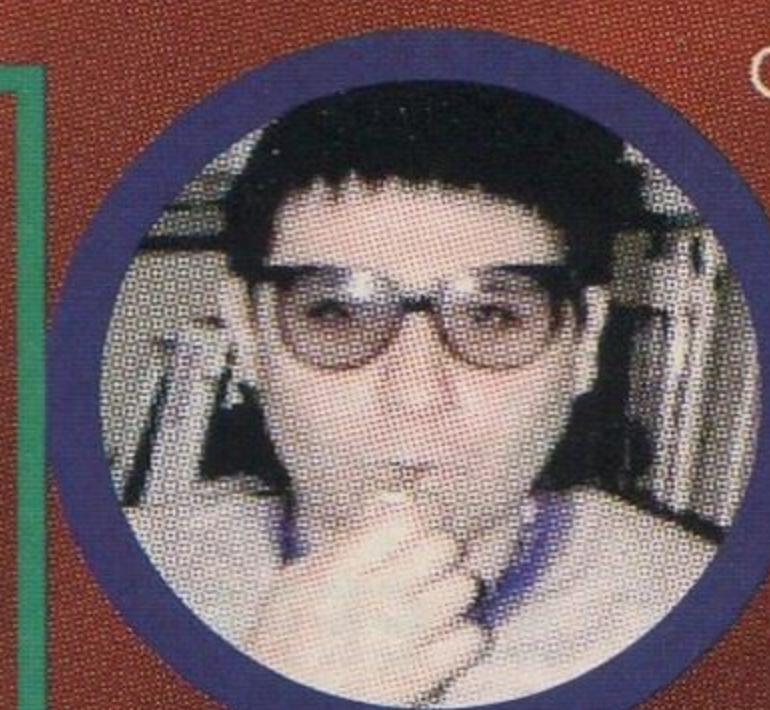
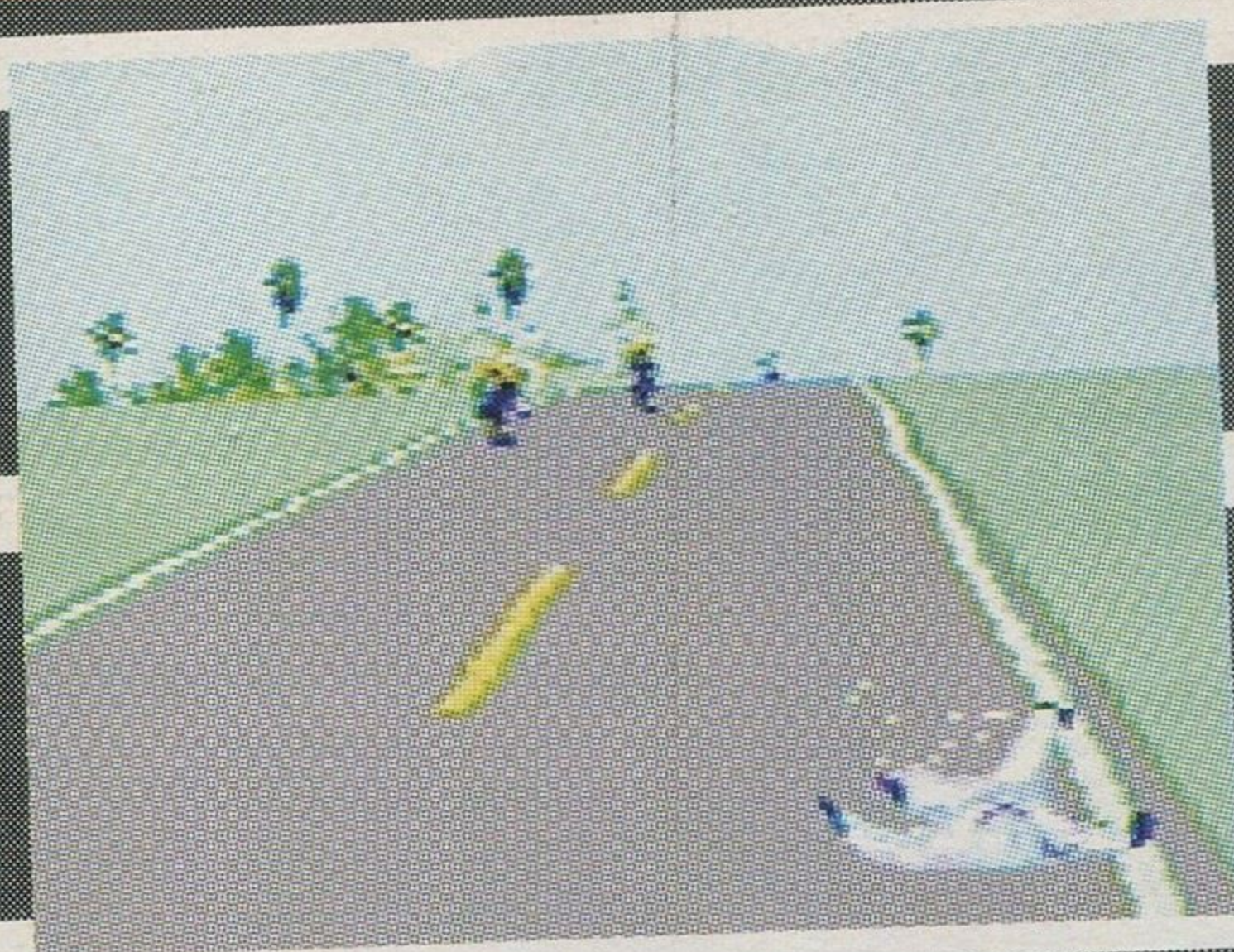
REGNO UNITO

Una gara pericolosissima, in cui la percentuale di incidenti raggiunge valori inquietanti per le sue terribili curve!

GIAPPONE

Il paese del Sol Levante detiene il poco invidiabile primato di possedere i circuiti più insidiosi, pericolosi e curvilinei di tutto il mondo.

AUSTRALIA

Più che una gara motociclistica, il circuito australiano si rivelerà teatro di una vera e propria battaglia, combattuta in un territorio aspro, arido e inospitale!

Correva l'Anno del Signore 1990, quando una nuova softhouse inglese di buone speranze, tale Electronic Arts, lanciava sul mercato un titolo destinato a lasciare un segno nella storia dei videogiochi: *Road Rash*. Ispirandosi a un fatto di cronaca (era stata scoperta una specie di organizzazione clandestina che imbastiva scommesse "in nero" su gare non autorizzate di motociclette sulle autostrade inglesi), il titolo simulava una specie di "American Cannonball" motociclistica da una costa all'altra degli Stati Uniti. Il successo fu strepitoso: sia il pubblico che le principali riviste specializzate d'Europa ne celebrarono una meritata ovazione, sia per l'originalità dell'idea che per la grande giocabilità che la cartuccia offriva! Non passò molto tempo (circa un anno e mezzo) che la stessa EA propose un degno seguito agli entusiasti fan del primo episodio, a cui rendeva giustizia correggendo l'unica pecca che il fortunato predecessore presentava: l'impossibilità di giocare in doppio. Anche in questo caso il successo non si fece attendere, al punto che, dopo aver venduto diverse decine di migliaia di cartucce in tutto il mondo, la casa di Trip Hawkings (sì, avete letto bene, stiamo parlando dello stesso "Mister 3DO", allora "Chief Executive" dell'Electronic Arts) decise di sfornare una conversione per tutte le principali console presenti sul mercato (Game

Una suggestiva immagine della moto iniziale, detta "la cozza su due ruote"!

Il vecchio metodo dello "split screen" si rivela decisamente la più efficace interfaccia utente nel modo a due giocatori!

Gear e Game Boy compresi; in particolare, è degna di menzione la bellissima conversione per lo stesso 3DO). Finalmente, nel 1995 vede la luce il terzo episodio della saga: *Road Rash 3*, sfarzosamente sottotitolato "Tour de Force". Purtroppo, a dispetto delle buone intenzioni (di cui, dice bene il proverbio, l'entrata per l'Inferno sembra essere lastricata), l'ultimo nato non presenta novità di rilievo, se non un vago miglioramento della grafica degli sprite principali, l'introduzione di un paio di schemi "bonus" aggiuntivi (quando si viene pizzicati dalla polizia, e non si possiedono soldi sufficienti per pagare la multa, invece che finire al fresco e terminare così bruscamente la partita, gli sbirri offrono al giocatore la possibilità di collaborare con la giustizia acciuffando per loro qualche altro partecipante alla stravagante competizione), e la novità, più convenzionale che di fatto, di ambientare le gare in sette diverse nazioni in giro per il mondo, con una noiosissima musichetta in stile heavy-metal che dovrebbe riprodurne un motivo caratteristico (l'Italia è rappresentata da un'agghiacciante versione hard-rock della "Tarantella"!). Purtroppo, non c'è davvero altro, pertanto, non mi rimane che salutarvi, in attesa del prossimo *Road Rash 4*, nella speranza che esso presenti qualche motivo d'interesse in più rispetto a questa deludente riedizione. Au-revoir...

• Vordak

ROADRASH 3

Il mondo degli utenti Mega Drive si suddivide in due grandi categorie: quelli che posseggono almeno uno dei due episodi della serie Road Rash, e quelli che, pur conoscendolo, non ne hanno mai acquistata nemmeno una cartuccia, cioè la maggioranza. Ai primi, il mio consiglio è di lasciar perdere, a meno che non si tratti di un'occasione davvero vantaggiosa, visto che le novità che differenziano Road Rash 3 dal suo predecessore sono del tutto irrilevanti. Agli altri, il mio consiglio rimane quello di non acquistare questo titolo, se non tra qualche mese, quando il prezzo sarà sensibilmente diminuito e potrete tranquillamente portarvelo a casa risparmiando un bel po' rispetto al prezzo attuale. Se invece siete impazienti di provare l'emozione di una corsa sfrenata senza regole, allora vi suggerisco di investire i vostri sudati risparmi in Road Rash 2, gioco assolutamente identico ma dotato dell'invidiabile pregio di costare circa il 30% in meno. Ma perche l'EA propina minestra riscaldata quando è a corto d'idee, perché?

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ (9/10)

Avrebbe potuto essere un 10 ma una certa innaturalità nel gestire i colpi più potenti, ne pregiudica il voto!

GRAFICA (8/10)

A parte qualche lieve miglioramento nella definizione degli sprite, il livello qualitativo non ha subito variazioni di rilievo...

SFIDA (8/10)

Decine di circuiti, 14 avversari, l'opzione a due giocatori, 7 diversi scenari , insomma: è sempre il buon vecchio Road Rash!

SONORO (7/10)

Buoni gli effetti sonori che imitano il rombo dei motori e le sirene della polizia, piuttosto carenti le musiche di sottofondo.

0 50 60 70 80 90 100

MD **79**

SOTTO CONTROLLO

Per mettere il gioco in pausa

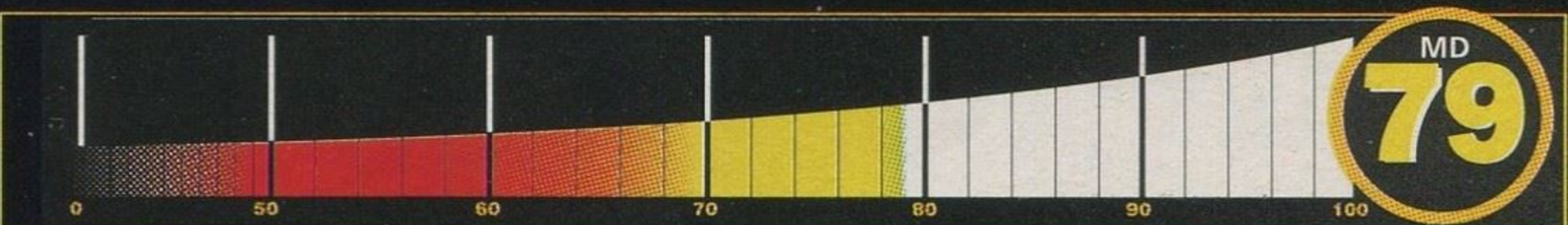
Per accelerare

Per controllare la propria moto

MEGA DRIVE CONTROL PAD

SEGA

Per colpire gli avversari

Per frenare

Casa: SNK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

STREET

Eh, ragazzi... erano belli i tempi in cui andavo a giocare al campetto di basket dei giardini vicino a casa, libero da impegni... le partite erano dure e ci si giocava il tutto per tutto perché chi vinceva restava in campo. Una volta tanto, al posto di simulare continuamente partite tra grandi star e grandi team della NBA, hanno pensato di creare un gioco di pallacanestro dove fosse simulato il sano sport su Playground (così vengono definiti i campetti posti nei parchi in America), che è stato la palestra di molti campioni. Le partite si svolgono comunque a tutto campo, in uno scontro che vede in opposizione squadre composte da tre elementi provenienti da tutte le parti del mondo. Ovviamente le regole di questo basket un po' particolare si discostano leggermente da quelle ufficiali e infatti vi sarà possibile dare spinte o bloccare un tiro in traiettoria discendente (cosa che nella vera pallacanestro è proibita), il tutto sotto gli occhi del pubblico, unico arbitro del gioco con i suoi fischi. A nostra disposizione ci saranno un sacco di tecniche: da quelle classiche come schiacciate e tiri da tre, a quelle un po' più elaborate come passaggi volanti ed Alley-op (per i poco pratici è un passaggio ricevuto in volo che consente una spettacolare schiacciata). Inoltre ogni squadra tra le dieci a nostra disposizione sarà più o meno dotata per un certo tipo di gioco e

La schiacciata con il "Super Shot" ha il solo vantaggio della spettacolarità.

Con un po' di allenamento sarete in grado di bloccare qualunque tiro a canestro con una semplice stoppata: il segreto è ovviamente nella scelta del tempo guisto.

Alla fine del gioco potrete gloriarvi della vostra vittoria al tramonto.

A sei secondi dal termine del match stiamo effettuando una schiacciata che potrebbe risollevare le sorti della partita.

Utilizzare il "Super Shot" per un tiro da tre risulta sempre la scelta migliore di gioco.

LE ABILITA' BASE

Per scegliere la vostra squadra dovrete tenere in considerazione i seguenti quattro parametri che la caratterizzano:

DUNK

Questa abilità indica quanto una squadra sia potente nelle schiacciate, diminuendo la probabilità di essere stoppati in volo ma in generale è pareggiata da scarsa precisione.

3-POINT

E' la precisione nel tiro dalla lunga distanza: è la mia abilità preferita perché vi permetterà di mangiare punti molto rapidamente. Attenti però alle stoppate degli avversari!

SPEED

Lo sapete, vero? Chi corre più velocemente ha già mezza partita in tasca: non vi sarà possibile fare contropiedi o veloci recuperi con un basso punteggio in questa caratteristica.

DEFENCE

Questo parametro influenza l'intelligenza in difesa dei membri del vostro team: fate molta attenzione a questo valore perché non sempre riuscirei a recuperare in difesa velocemente.

Quando sarete in volo per schiacciare potrete eseguire una finta per evitare le stoppate avversarie.

A seconda della distanza dal canestro e dall'abilità del nostro team varierà lo stile della schiacciata eseguita.

starà a noi scegliere quella che riterremo più adatta al nostro "stile". In aggiunta a tutti i tipi di tiri diversi, potremo inoltre eseguire il "Super Shot" che consisterà in una schiacciata o un tiro da tre imbloccabili di alta spettacolarità; questo lancio, però, sarà eseguibile solo dopo aver caricato la rispettiva barra di energia segnando quattro canestri di qualunque tipo. In sostanza questo è tutto quello che troverete in *Street Hop*, ma vi assicuro che è quanto basta per rendere il titolo molto divertente, soprattutto se considerate che tutte le partite sono accompagnate da eccezionali motivi Rap che si adattano ottimamente all'ambientazione, aumentando il livello di coinvolgimento. Una volta tanto, poi, non si può dire nulla sui caricamenti dato che, a parte quello iniziale, sono tutti ridotti all'osso. Insomma un gioco che vi consiglio se siete come me appassionati di basket, a patto che vi siate già stufati di giocare a *NBA Jam*, of course!

• *Air*

STREET HOP

Bisogna ammettere che *Street Hop* è un gioco ben realizzato, divertente e appassionante. Grazie poi al discreto numero di tecniche possibili e alle fondamentali differenze tra le dieci squadre presenti nel gioco, possiede anche una buona longevità. Sfortunatamente, però, non aggiunge nulla di particolarmente innovativo a quel capolavoro di *NBA Jam* che tutti conoscono e che tutti considerano il modello per questo genere di giochi. Certo, l'idea del Super Shot è abbastanza carina, ma avrebbe dovuto considerare qualcosa di più rispetto al semplice numero dei canestri segnati. Comunque chi è appassionato di pallacanestro e soprattutto del durissimo sport giocato nei "playground", potrebbe trovare in questo titolo un buon modo per passare molte ore di divertimento, soprattutto se in compagnia di un amico.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

NEO GEO CD

GIOCABILITÁ

Buon controllo dei giocatori, anche se dovrete fare un po' di pratica

GRAFICA

Niente di eccezionale, ma svolge dignitosamente il suo ruolo

SFIDA

Buona la calibrazione della difficoltà

SONORO

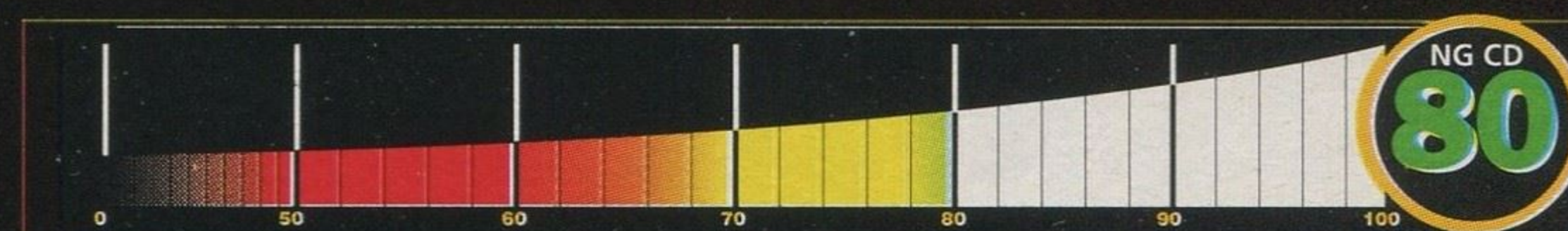
Stupende musiche Rap ci accompagneranno durante tutte le partite

NG CD 80

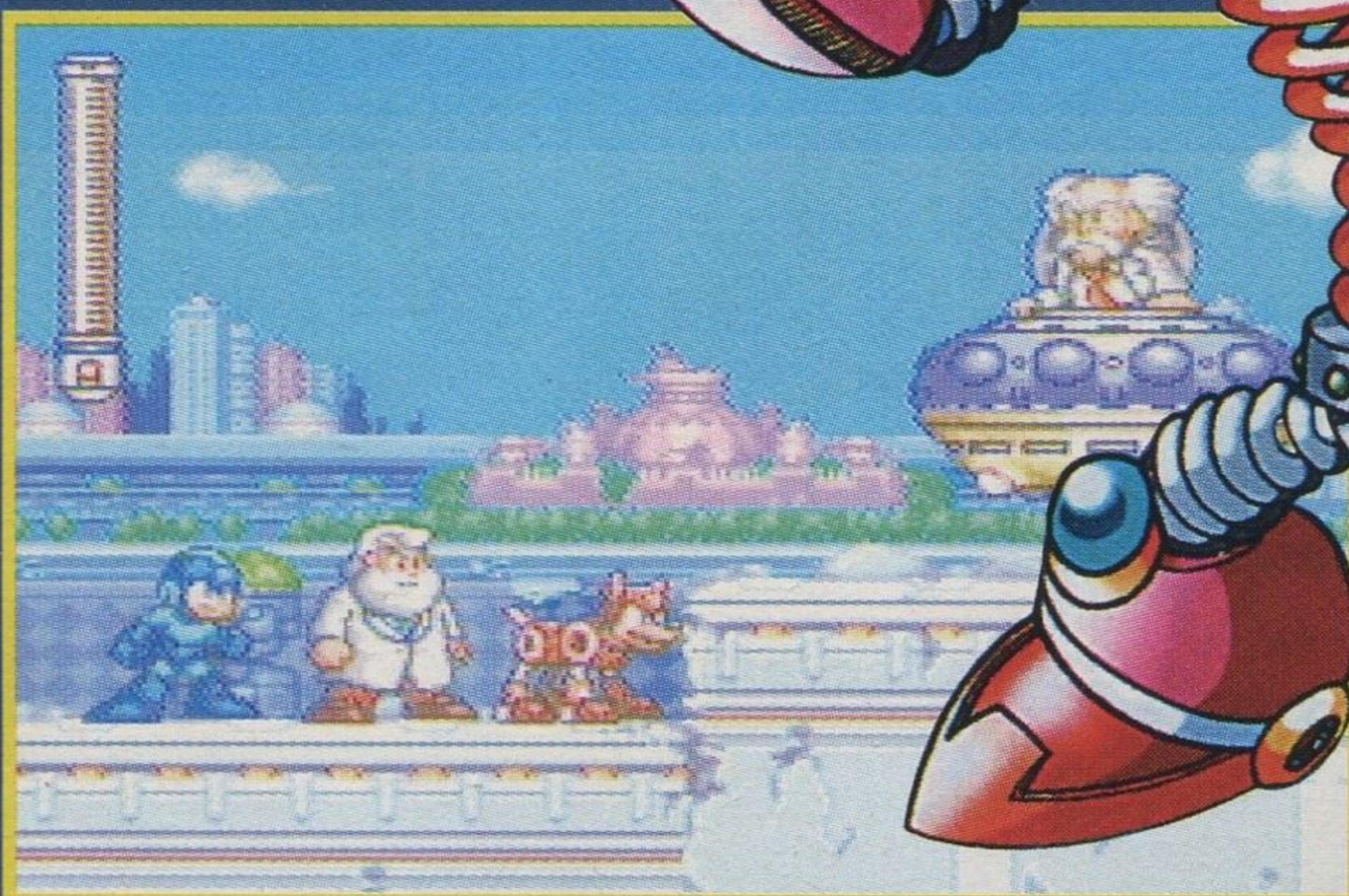
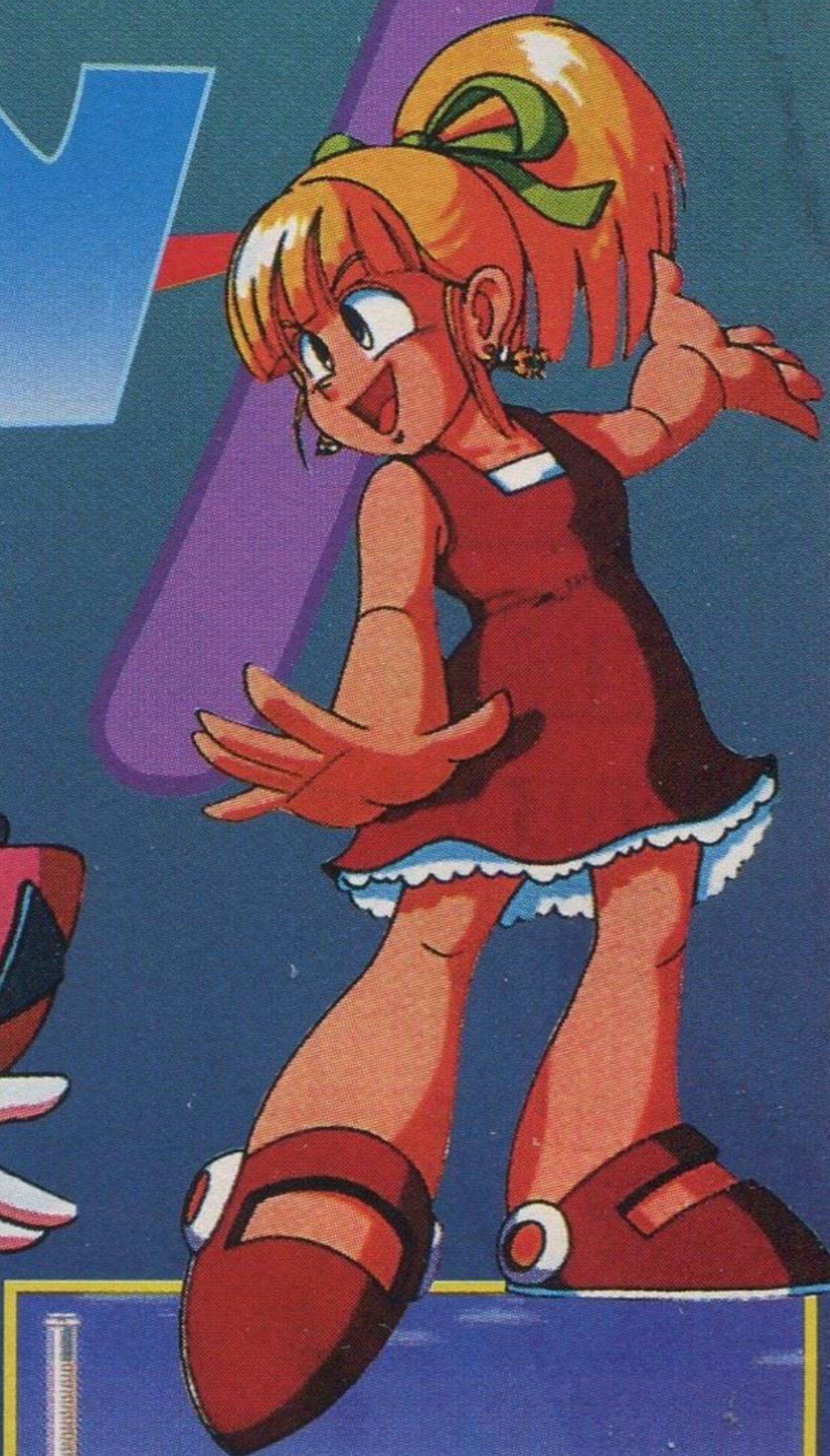
SOTTO CONTROLLO

Muove il giocatore

Ruba la palla/Passa

Salta/Tira

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

ROCKMAN 7

Fan sfegatati di Rockman/Megaman, rallegratevi perché, a grande sorpresa di tutti, sbarca un nuovo episodio della "vecchia" serie su Super Nintendo! Infatti, oltre a gratificarci di ben due episodi della serie "X", la Capcom ha deciso di continuare il serial videoludico che ebbe così tanto successo sul NES! E così siamo giunti al settimo episodio di questa interminabile saga!
Il Dr Wily non è affatto cambiato e nutre sempre l'incontrollabile desiderio di dominare il mondo. Purtroppo (per lui), Rockman/Megaman si è opposto ai suoi progetti ed è sempre riuscito a fermarlo in tempo. Dopo la sua recente cattura, tutti pensavano finalmente di aver chiuso per sempre con il malvagio dottore e di non doverlo rivedere mai più! Purtroppo, però, i malvagi robot di Wily si sono improvvisamente attivati da soli e sono corsi a liberarlo.
Inizia così la vostra nuova avventura... Rockman alla riscossaaa!!! Il vostro compito è di raggiungere il nuovo covo segreto del malefico dottore e sbatterlo dentro per l'ennesima volta. Ma, come al solito, non sarà cosa facile e dovrete prima battere i suoi 8 guardiani metallici, attraversando otto nuovi livelli pieni di trappole e insidie. Una volta sconfitti, sarete pronti a entrare nel covo del dottore,

I buoni al gran completo. Oltre a Megaman, vediamo il suo cagnolino robot e il sempreverde Dr. Light.

MEGLIO DI UN TRANSFORMER...!

Come nei precedenti episodi, ogni volta che abbatterete un boss di fine livello, potrete impossessarvi dell'arma che stava usando. Potrete anche contare sull'aiuto del vostro cane bionico che si avvalerà di diversi poteri man mano che andrete avanti!

R. BUSTER
L'arma base di Rockman! Se tenete premuto il pulsante di fuoco la metterete in sovraccarico e rilascerete un poderosa palla di plasma.

T. STRIKE
Con quest'arma lancerete potenti scariche elettriche. Scioccante!

D.WRAP
Potrete posare mine a terra oppure lanciarle dentro a bolle d'aria semoventi.

C.NOISE
Emette un onda sonica che colpisce il nemico. Se l'onda rimbalza contro un muro e vi colpisce sovraccaricherà l'arma che lancerà un'altra onda.

W.COIL
Con quest'arma lancerete delle molle... Devo dire che non ho capito molto bene che utilità possa avere...

FREEZE. C
Quando quest'arma di ghiaccio colpisce un muro, il proiettile si divide in tante piccole schegge! Potete anche dirigerla per sparare in diagonale.

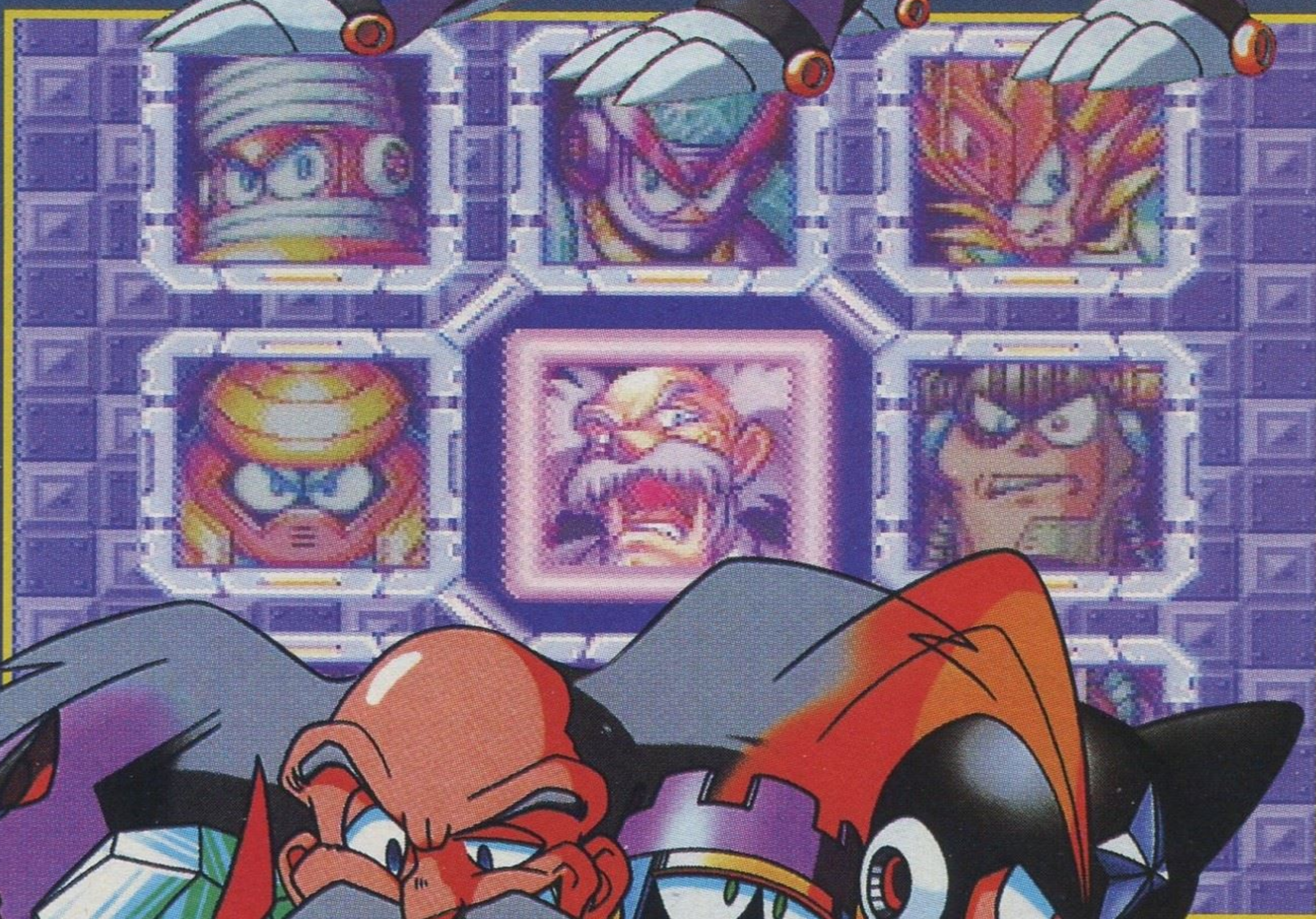
J. SHIELD
È lo scudo di Junk Man, fatto di detriti metallici. Vi protegge dai nemici che vi assalgono e li distrugge (beh.. certo non quelli grossi!).

S.CLAW
Sono degli artigli luminosi di una forza comparabile alla spada laser di Luke in Guerre Stellari. Fanno male... ma solo a corto raggio!

B.WHEEL
Yahooo... Con quest'arma sparerete palle di fuoco che vi ruotano attorno! Servono anche per accendere le candele nei posti bui.

Il robot su questa piattaforma si difende dai vostri colpi grazie al suo scudo.

I livelli si diversificano a seconda del mostro finale che dovrete affrontare.

dove dovrete riaffrontare ogni guardiano, prima di potervi misurare con la sua ultima invenzione...
Per chi non avesse giocato neanche a uno dei precedenti episodi, Rockman è un gioco di piattaforme-azione in cui un ragazzino cibernetico cerca di salvare il mondo dalle grinfie di un pazzo scienziato che crea perfidi robot. La sua arma principale consiste in un cannone, montato su un braccio, che spara sfere di plasma.
Il cannone può anche essere sovraccaricato e, in tal caso, rilascia una poderosa palla di plasma incandescente in grado di eliminare qualsiasi nemico (o quasi!). Il nostro eroe può anche avvalersi delle armi che raccoglie dai guardiani sconfitti (cambiando, all'occasione, anche la tuta), oltre che ad altri utilissimi bonus, come ricariche di energia, ricariche per le armi, salvavita (degli strani uccellini che vi salvano se cadete in un baratro!), vite-extra, ecc
In ogni momento, Rockman potrà cambiare arma speciale (purtroppo non dotata di munizioni illimitate) per far fronte alle diverse situazioni. Naturalmente, ogni guardiano ha il suo punto debole ed esiste quindi un "ordine" più facile con il quale sconfiggere i mostri. A voi il compito

C'è poco da fare contro un tipo così.

Ecco un colpo alla Goldrake.

Ogni cattivo ha la propria dimora.

L'introduzione in stile cartoon dà un'idea di ciò che ci aspetta.

di trovarlo! Non siete completamente soli nella vostra avventura! Se l'uomo ha come miglior amico il cane, questo è vero anche per Rockman: il suo cane cibernetico vi sarà di grande aiuto, grazie alla sua capacità di trasformarsi nelle cose più strane (le trasformazioni più notevoli sono l'armatura e lo skate-board volante!).
I livelli sono solitamente divise in due parti, in modo da non dover ricominciare tutto da capo se perdete una vita dopo aver oltrepassato la metà! Un ottimo gioco, forse non tanto originale, ma pur sempre divertente. Gli aficionados non possono perderlo!

•Dupont

TRASFORMAZIONI DEL CANE BIONICO

R.COIL

Usando questa trasformazione, il cane bionico piomberà dal cielo e potrà essere usato come una molla per raggiungere una piattaforma.

R.JET

Con questa trasformazione "Fido" diventerà un utilissimo skate-board volante che vi permetterà di oltrepassare baratri e aree molto pericolose.

R.SEARCH

In questa modalità il cane si metterà a cercare i passaggi segreti, se ce ne sono, che popolano lo schermo.

S.ADAPT

Il vostro cane si trasforma in un'armatura che potete indossare e che vi conferisce nuovi poteri. Orapotete eseguire un doppio salto.

B.SHIELD

È uno scudo... Vi protegge da alcuni proiettili e da certi nemici...

Questo è il menù riepilogativo.

La schermata di presentazione del nemico di fine livello.

ROCKMAN 7

È stata una vera sorpresa per me sapere che la "vecchia" serie di *Rockman* sarebbe rinata grazie a un nuovo episodio per Super Nintendo. Certo che dopo aver giocato a *Megaman X 1* & *2*, sembra un po' di aver fatto un salto indietro... ma come dice il detto, "al cuor non si comanda" e tutti gli appassionati della serie saranno felici di affrontare una nuova avventura con il loro beniamino. Il gioco non è molto facile da finire, anche a causa del sistema di salvataggio all'interno dei livelli che, al massimo, vi risparmia metà del lavoro in caso di morte prematura I guardiani alla fine delle varie sezioni sono abbastanza originali e difficili, inoltre spesso dovrete superare dei guardiani supplementari, potenti e impressionanti, come un T-Rex metallico o una zucca di halloween decisamente aggressiva. Un buon gioco, che consiglio, però, soprattutto agli appassionati che hanno seguito le altre "puntate" della serie.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

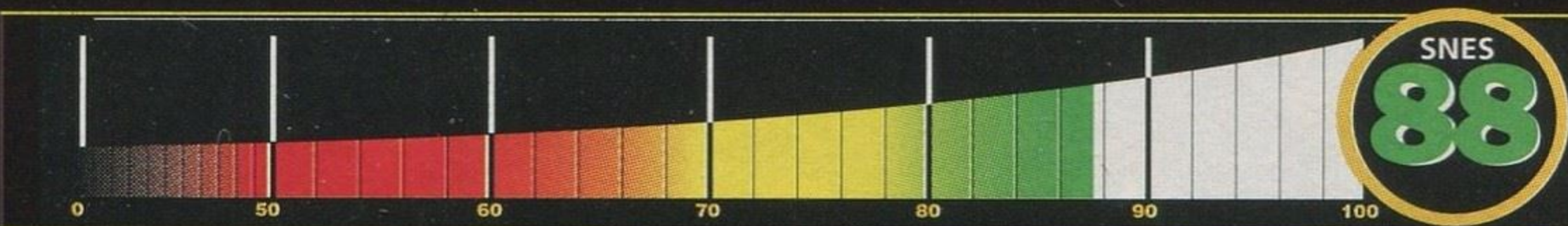
SUPER NES

GIOCABILITÁ (8/10)
Rockman si controlla abbastanza bene, anche se a volte bisogna essere molto precisi nei salti; non ci si può abbassare e questo, a volte, rappresenta un problema

GRAFICA (7/10)
Niente di eccezionale, anche se alcuni guardiani sono davvero spettacolari (come, ad esempio, il T-Rex)

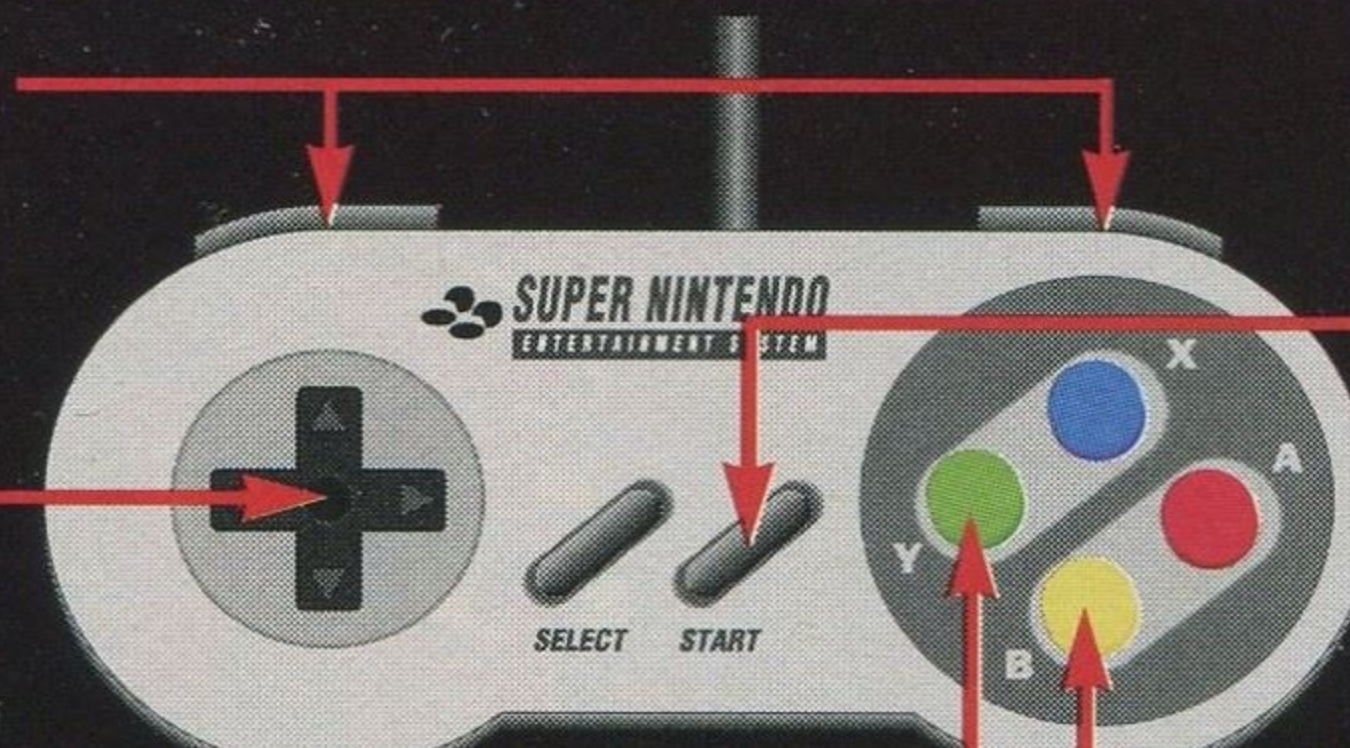
SFIDA (9/10)
Il gioco non è facile da finire e si rivela abbastanza coinvolgente; dovete scoprire l'ordine migliore con cui sconfiggere i guardiani.

SONORO (6/10)
Forse la parte più scarsa del gioco, con effetti sonori e musiche appena discrete

SNES **88**

SOTTO CONTROLLO

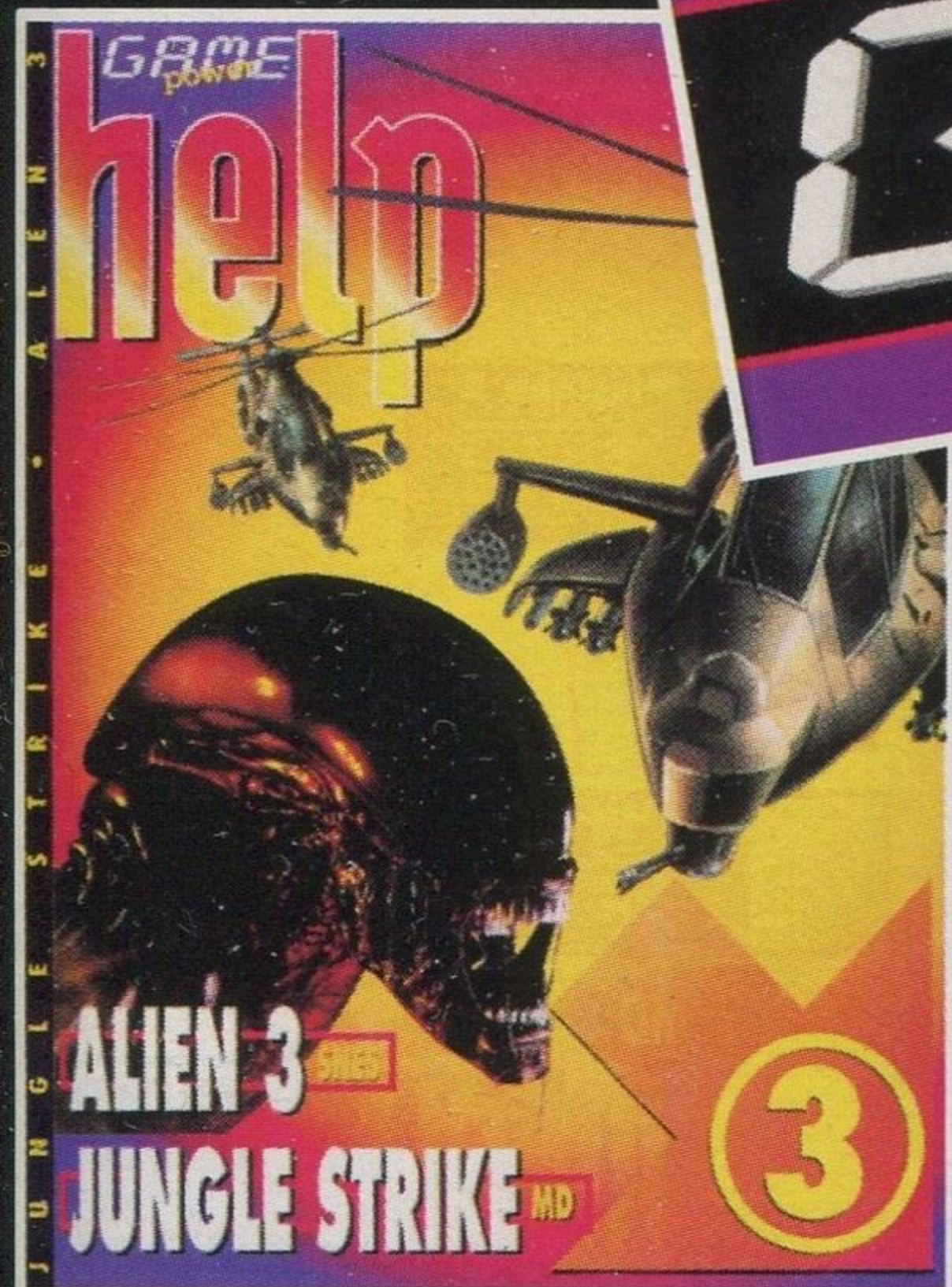
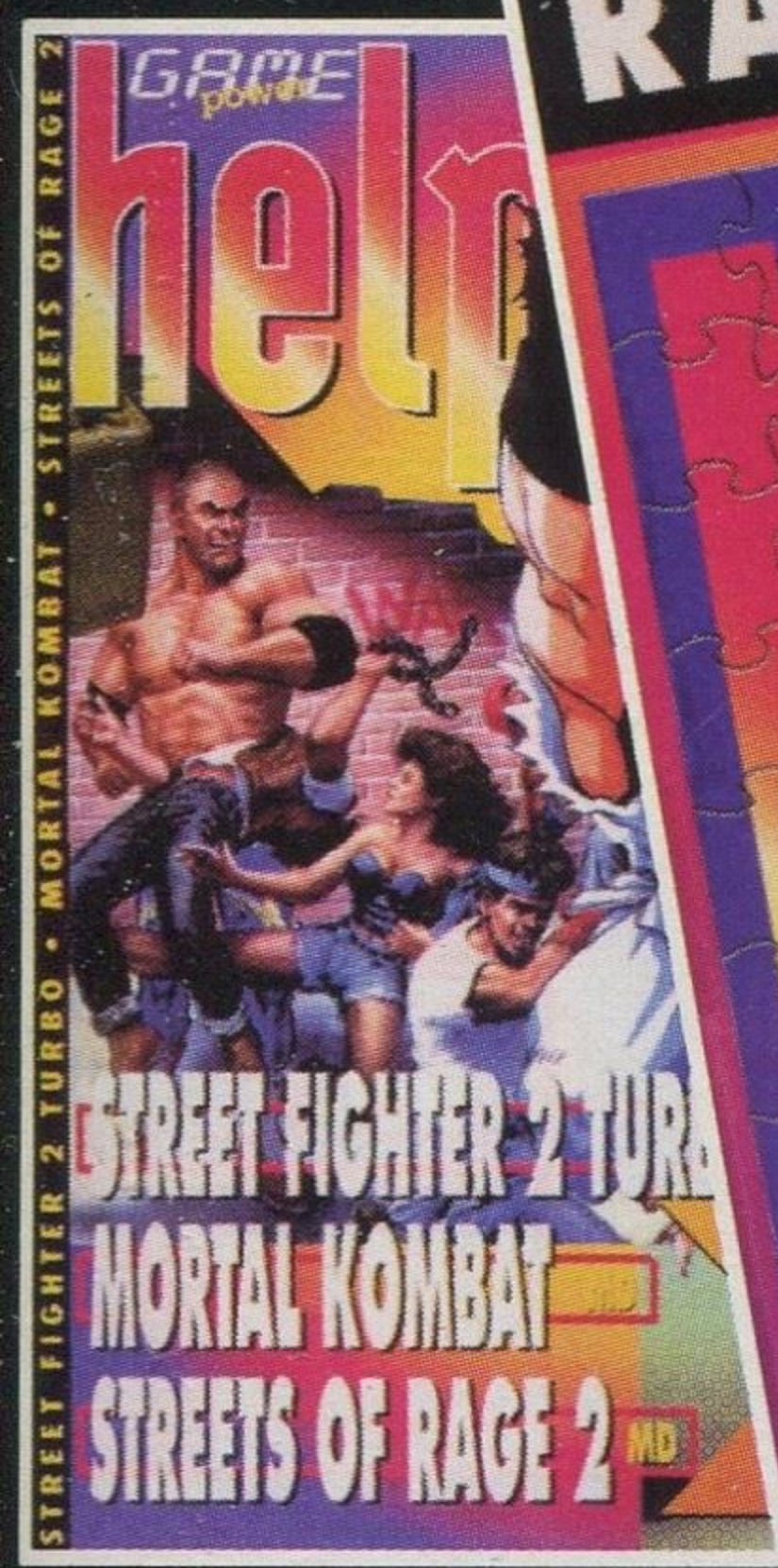
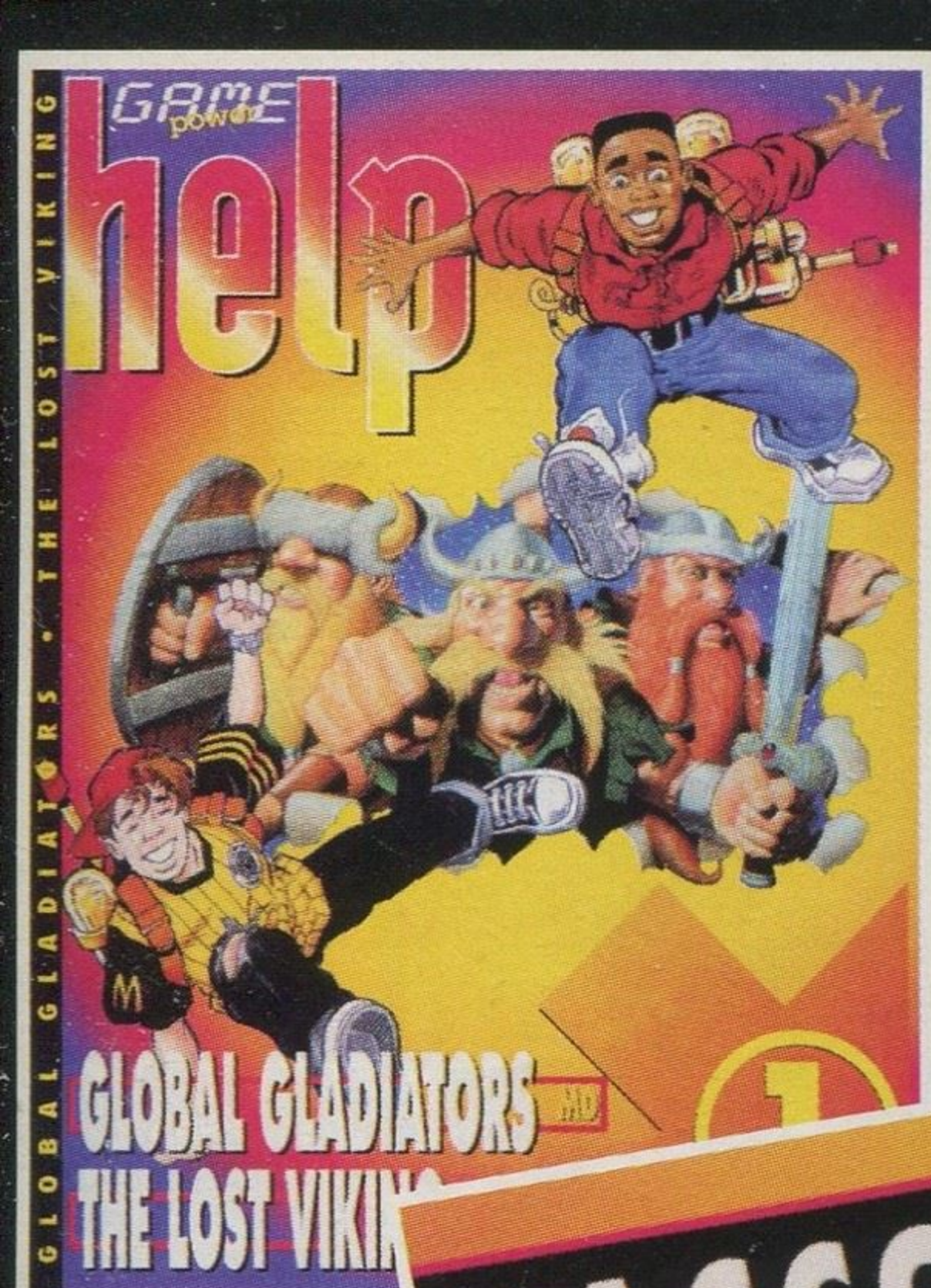
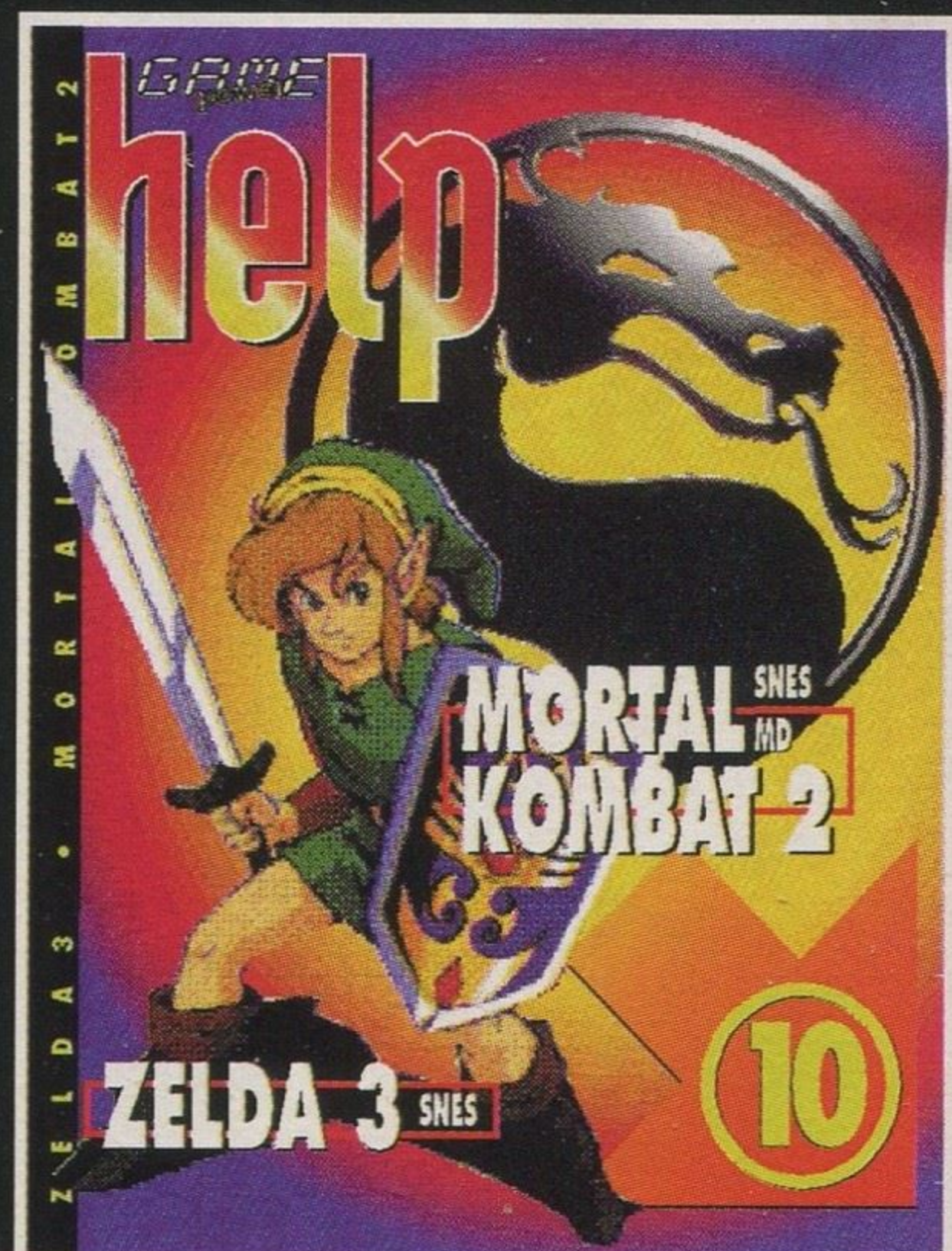
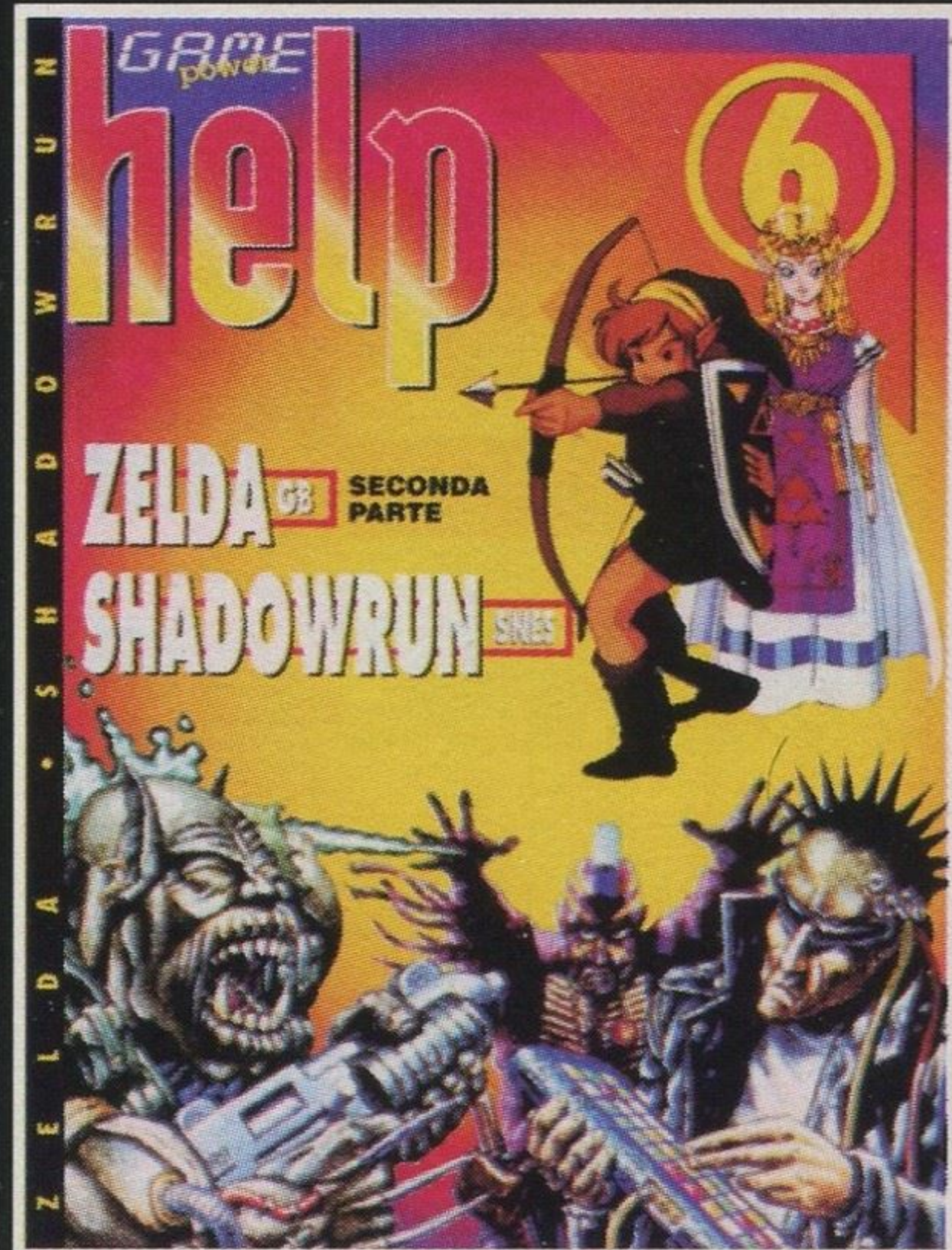
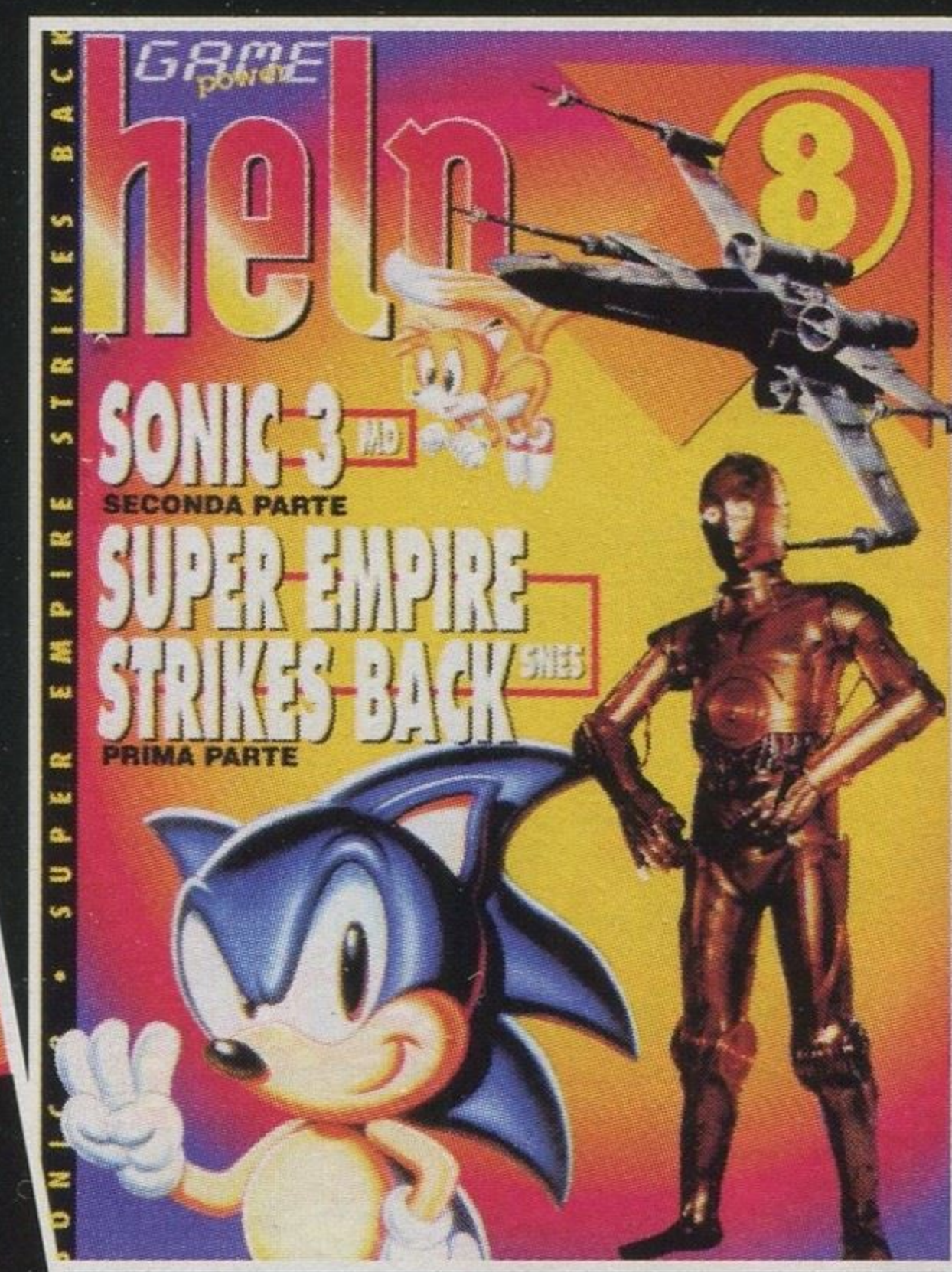
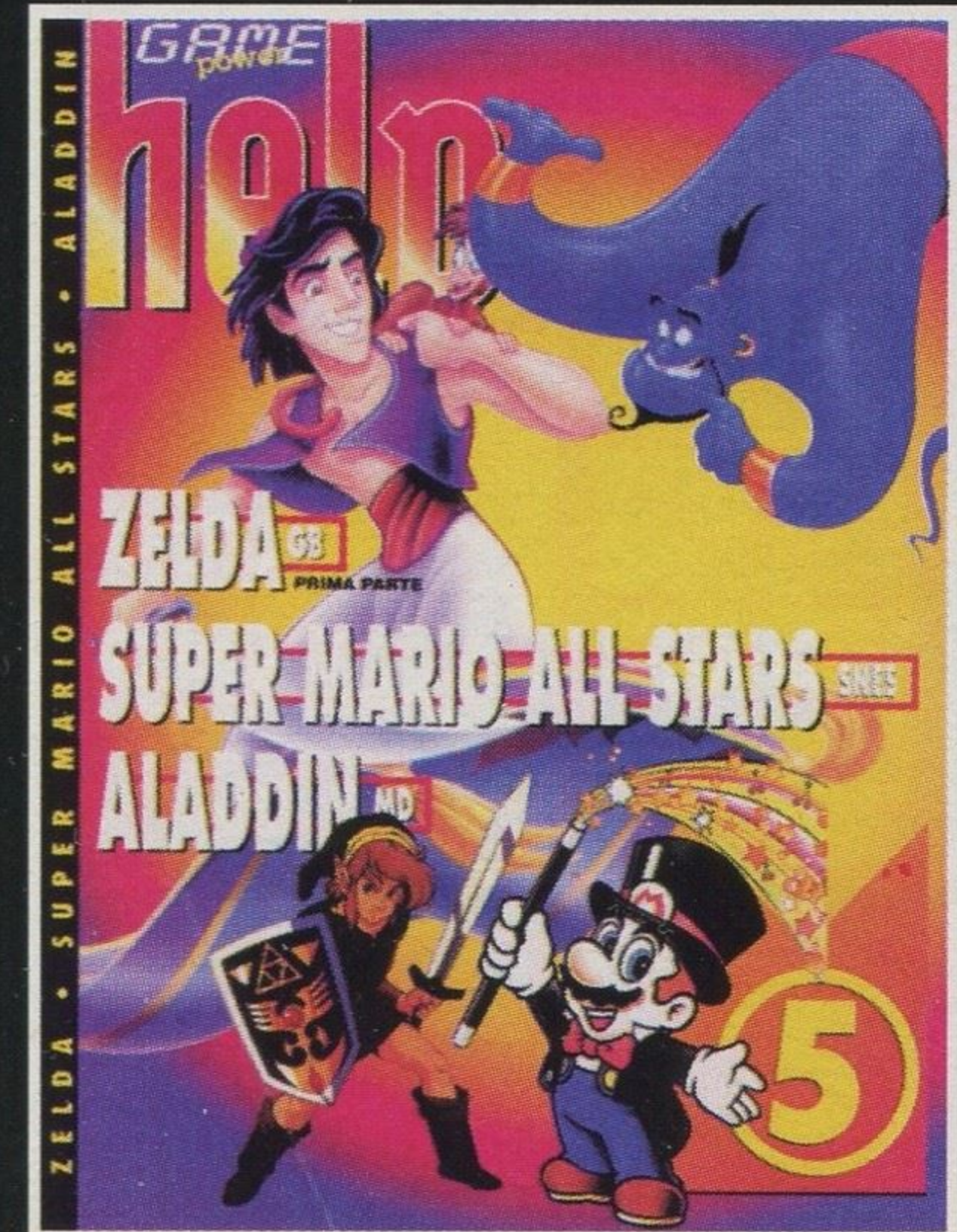
Per cambiare arma velocemente

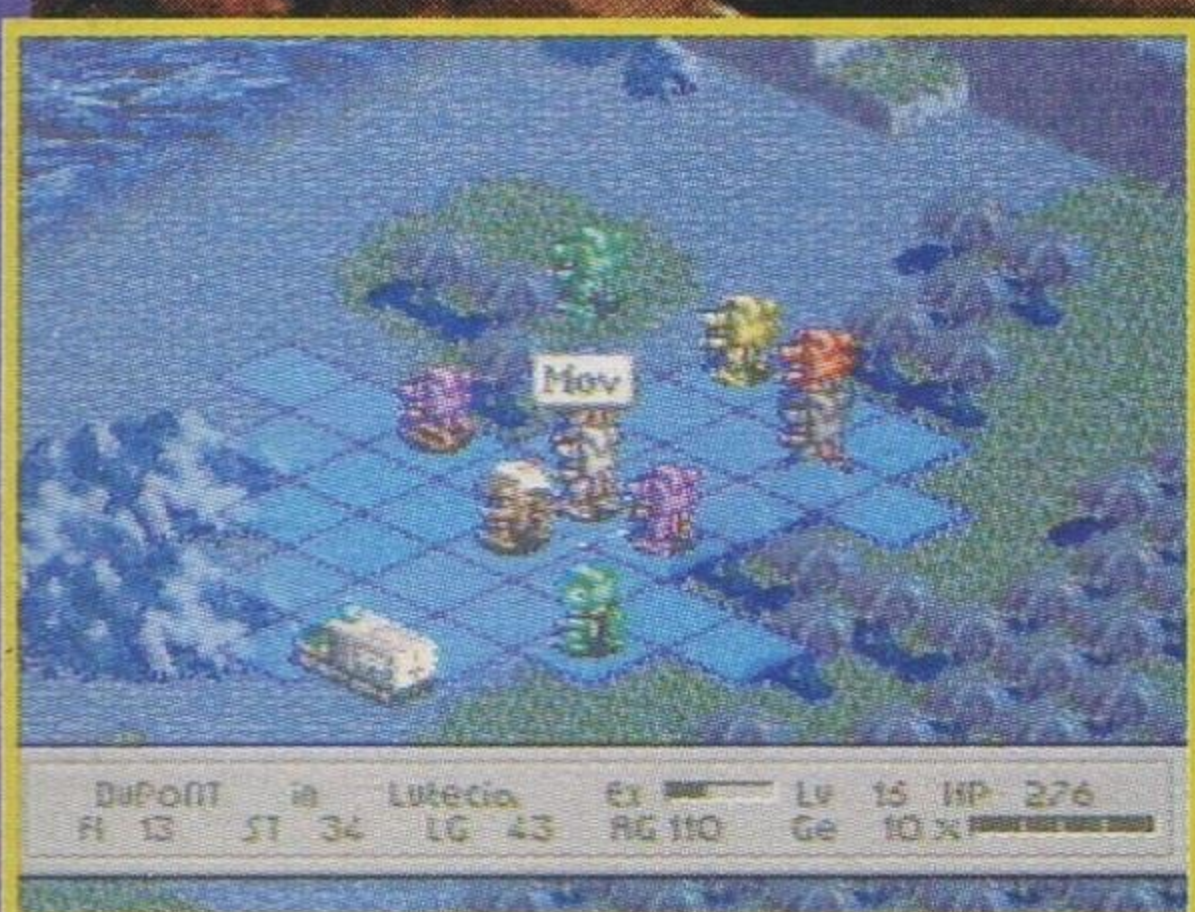
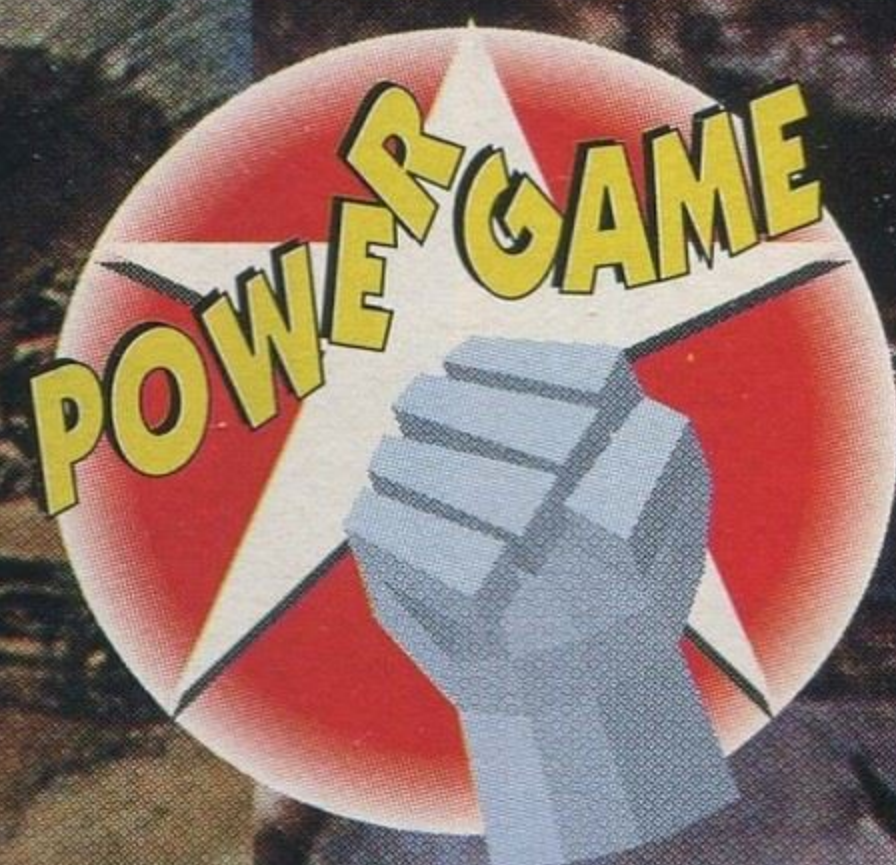
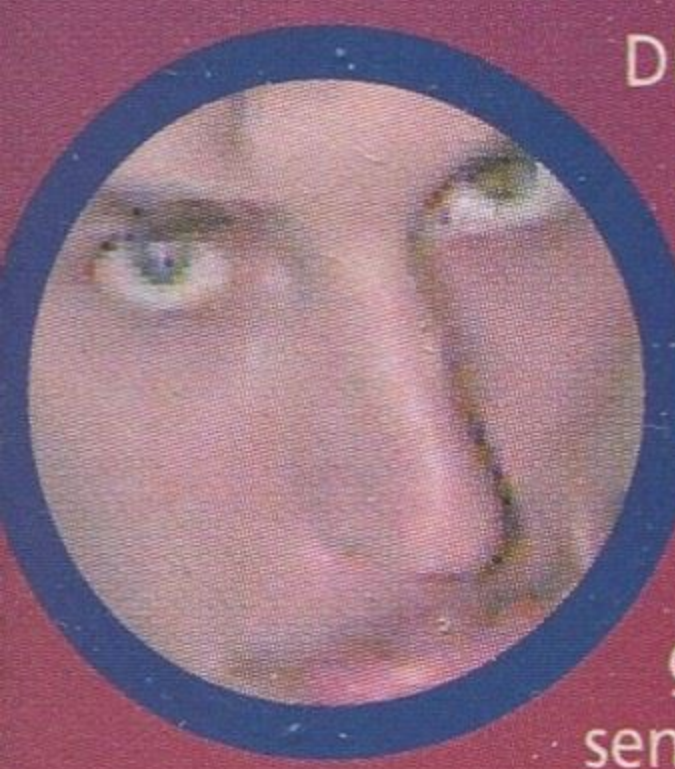
Per accedere al menu delle armi

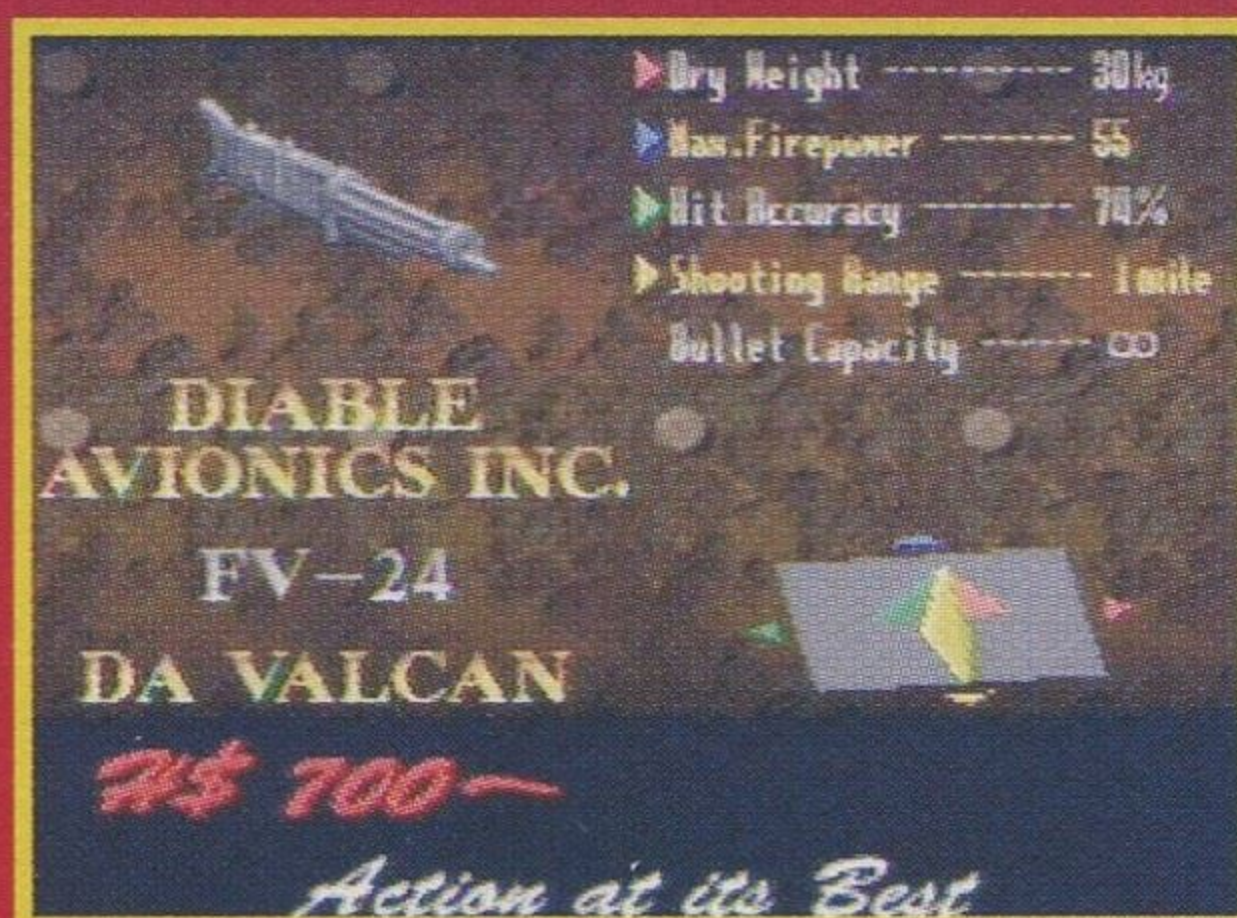
Muove Rockman

Per sparare o sovraccaricare l'arma

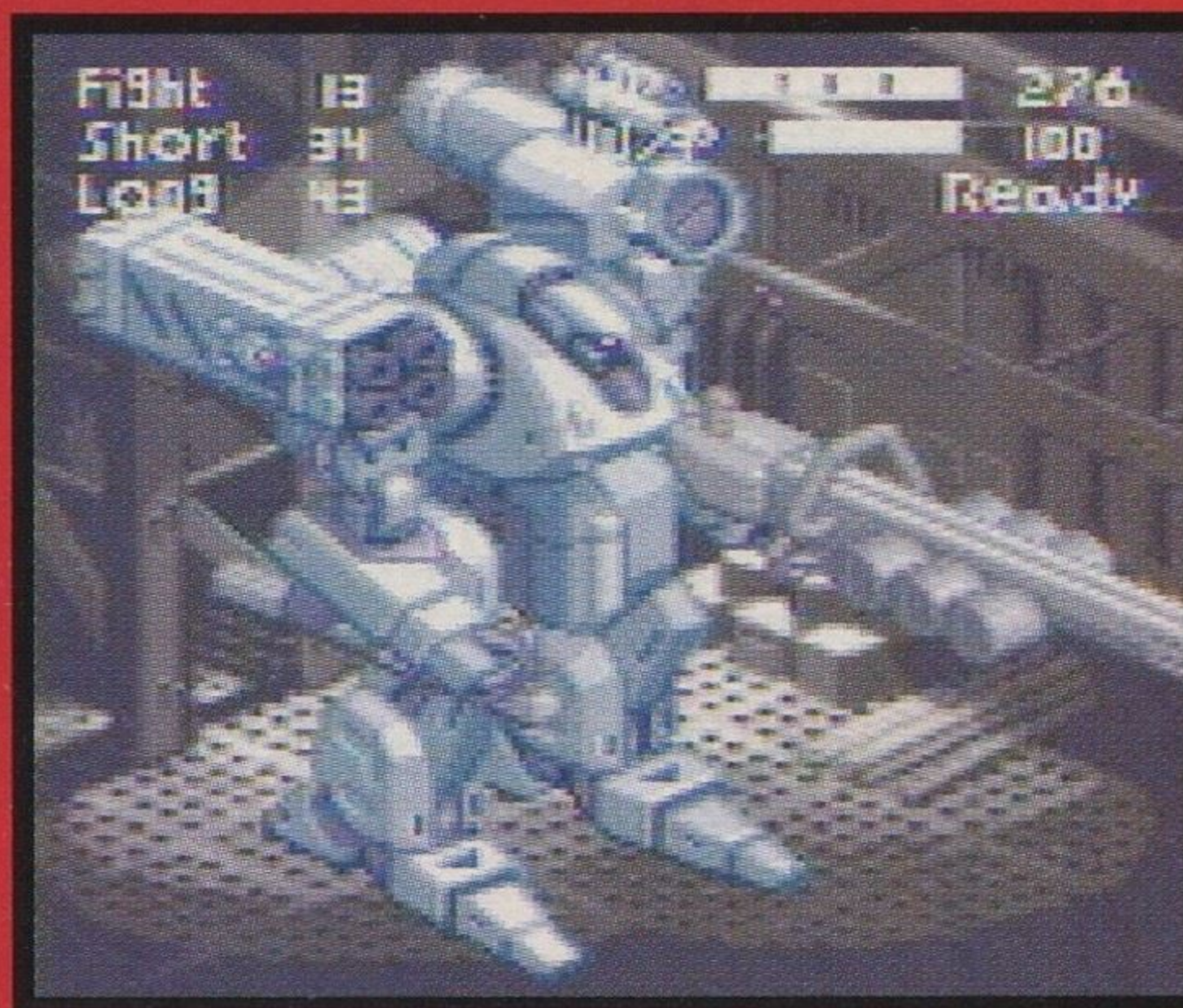
Per saltare o scivolare

Quell'orso polare robotico sembra avercela proprio con il nostro eroe.

Rockman sarà finalmente riuscito ad acciuffare il perfido Dr Wily?

Casa: SQUARE SOFTWARE
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 1

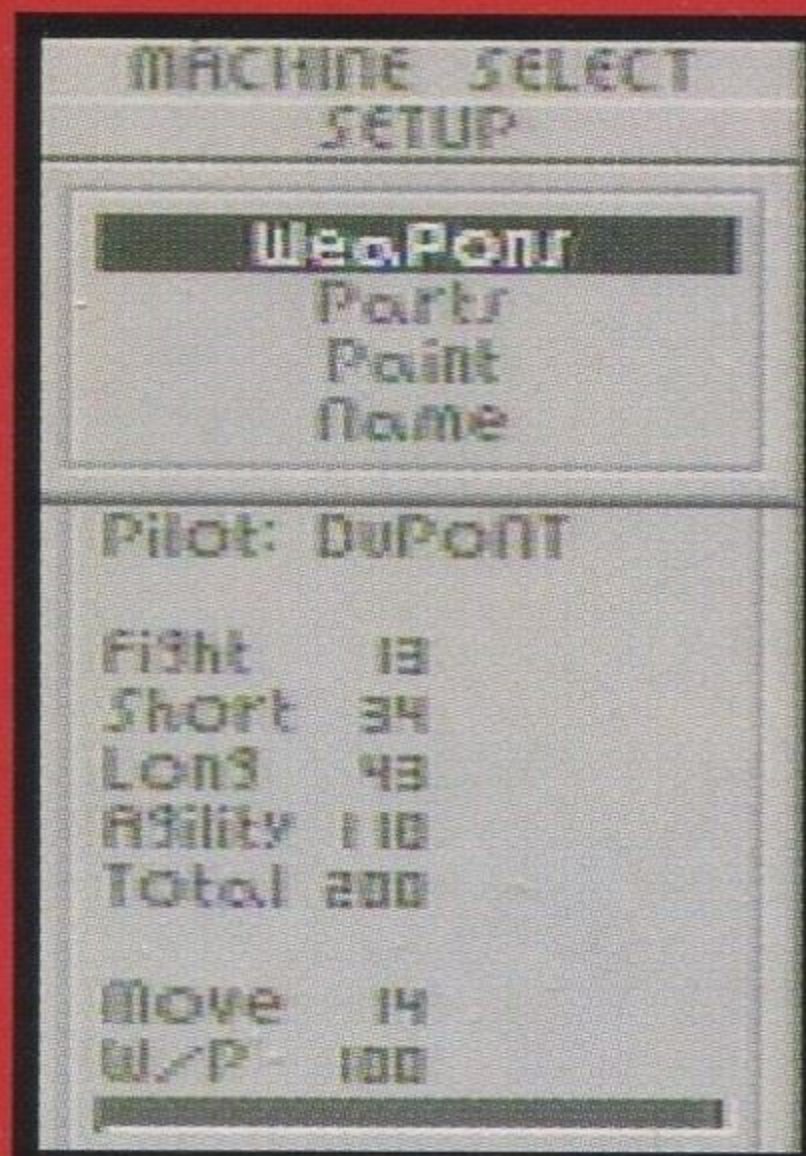
POWER GAME

All'inizio della missione vengono schierati sul campo tutti i vostri robot.

FRONT MISSION

Di wargame su console non se ne sono mai visti molti, e su SNES ancora meno... Il migliore che mi sia mai capitato di giocare è stato senza dubbio *Nectaris* per PC-Engine. Ci sono stati anche altri tentativi, certo, ma nessuno è mai riuscito ad avere le tre caratteristiche fondamentali di questo genere: un'interfaccia utente semplice, una grafica curata e una trama originale. Maniaci dei Mecha e guerrieri incalliti, gioite perché oggi è finalmente approdato sul vostro sempre più bel SNES, *Front Mission*, l'ultima fatica a 24 Mbit di casa Square, un wargame-tattico ambientato in un lontano futuro in cui i combattimenti tra giganti metallici sono all'ordine del giorno! La nostra storia comincia in un lontano (forse neanche tanto!) futuro, dove la guerra tra USN (i buoni, cioè voi) e OCU (i cattivi) ha stravolto quasi tutto il pianeta. Voi fate parte di una banda di mercenari che ha

Prima di ogni missione dovete scegliere quali forze schierare.

Se lasciate scorrere il demo potrete vedere le caratteristiche di ogni arma.

COME SI PICCHIA IL NEMICO...

Un mecha è composto da un endoscheletro di metallo e muscoli d'acciaio ricoperti di spesse piastre d'acciaio che fungono da armatura. Le zone di un mecha da colpire in Front Mission sono 4. Generalmente la zona colpita viene scelta a caso, ma un pilota esperto, dotato dell'abilità speciale GUIDE, può anche mirare una zona precisa.

- Corpo: se va in pezzi, siete fritti! Se poi capita al vostro comandante allora è direttamente: GAME OVER!
- Braccia (destro e sinistro): se un braccio vi va in frantumi, potete dire addio a tutte le armi che ci avevate montato sopra (almeno per questa battaglia!). Scordatevi anche di mollare pugni.
- Gambe: stranamente, se vi stroncano le gambe, non cadrete a terra, ma vedrete comunque notevolmente diminuita la vostra capacità di movimento.

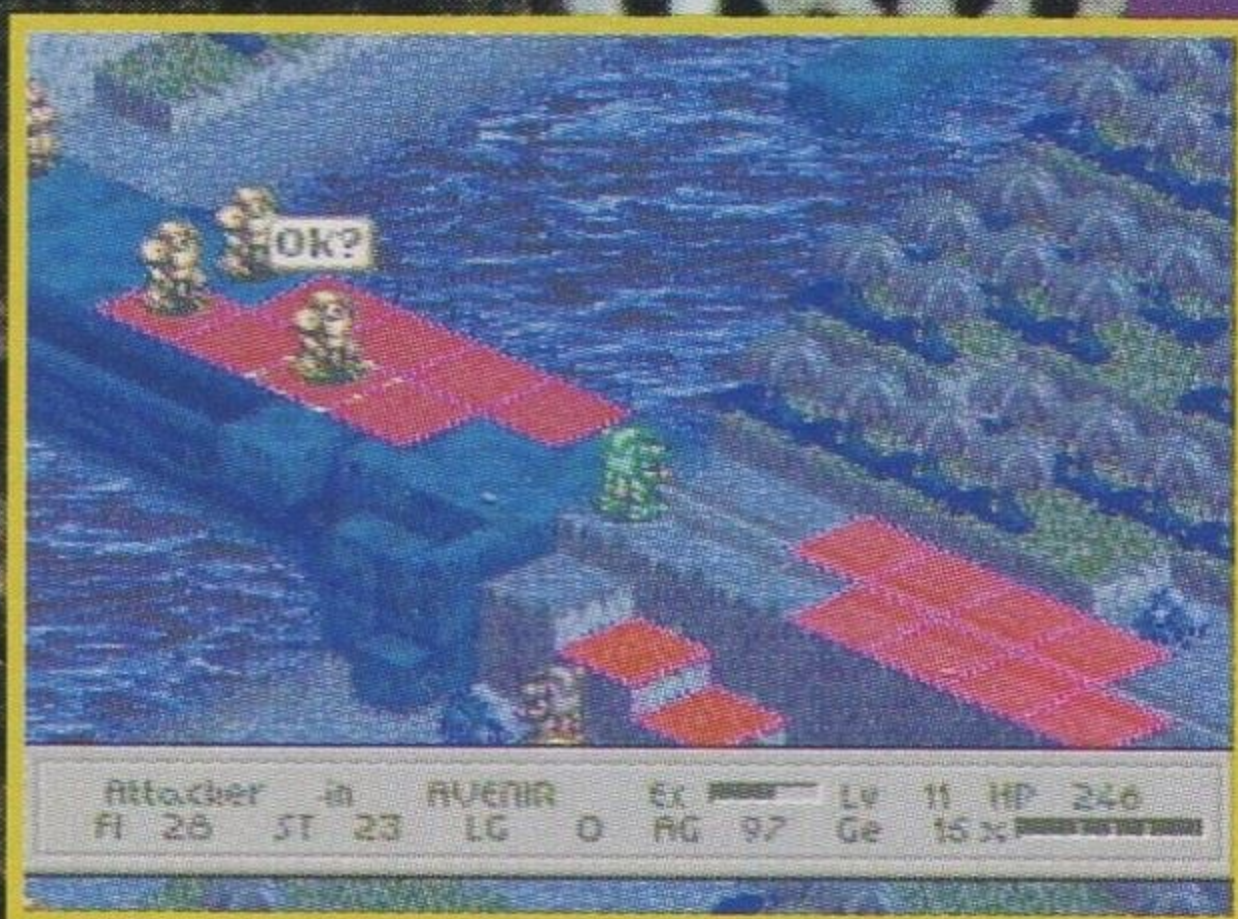
Un bel missile si sta dirigendo verso l'obbiettivo per seminare distruzione.

ANDANDO AL SUPERMERCATO...

Nei vari negozi che troverete sparsi per le città potrete fare utilissime compere e potenziare i vostri "mecha" a piacimento. Naturalmente, niente è "a gratis"...!

• Torso: costituisce l'ossatura principale del vostro mecha. Contiene il motore e tutte le apparecchiature più importanti, compresa la cabina di pilotaggio! Il modelli più costosi sono i più resistenti ma anche i più pesanti!

• Gambe: a seconda delle gambe che vi comprerete potrete portare più o meno peso e muovervi più o meno velocemente!

• Braccia: le braccia e le spalle portano il vostro armamento. Se si guastano, quindi, perderete anche le vostri armi! Se volete un consiglio, compratele molto resistenti e agili!

•Armi: sono di due tipi diversi. Quelle che potete montare sulle spalle (in generale sono sempre missili o scudi) e quelle che potete impugnare (fucili, mitra, cannoni, bastoni, pugni, ecc...)

In questo modo abbiamo selezionato l'obbiettivo per i nostri missili.

Il comandante avversario ha appena ricevuto un nostro regalo speciale.

deciso di dare man forte alle forze USN (oltre a guadagnare un po' di grano!) per cacciare via l'invasore! In poche parole, dovrete riconquistare l'ultimo baluardo della libertà, un'isola strategicamente importante, liberando una città dopo l'altra. Le vostre battaglie sono divise in numerose missioni che dovrete affrontare seguendo una logica precisa: dall'incursione in un avamposto nemico alla protezione di un convoglio di rifornimenti, dalla distruzione di postazioni missilistiche alla riconquista di una fabbrica di armi... Per chi non fosse un amante di questo genere, sappiate che funziona in modo simile ai wargame tradizionali da tavolo: un turno dopo l'altro, dovete muovere ogni singola unità e scegliere le azioni da compiere per ognuna di esse usando un'interfaccia a menù molto intuitiva. Ogni robot e ogni pilota hanno caratteristiche diverse che possono cambiare durante il gioco e potrete anche trovare nuovi compagni che si uniranno a voi per una battaglia (talvolta anche più a lungo). La mappa è rappresentata in grafica 3D isometrica, mentre per i combattimenti viene mostrato un ingrandimento dei due mecha che si affrontano nel quale potrete decidere i vari tipi di attacco. Alla fine di ogni missione potete fermarvi in una città a fare shopping, potenziare i vostri mecha e salvare la vostra partita. Un Must!!!

• *Dupont*

Un attacco corpo a corpo. Bisogna scegliere con che arma difendersi.

Questo è il briefing che vi da varie informazioni sulla missione.

FRONT MISSION

Oooooh! Erano parecchi mesi che non riuscivo più a stare attaccato per ore al monitor della mia console (tranne per *Donkey Kong Country*) ed erano anni che non mi esaltavo così per un gioco di strategia. *Front Mission* è arrivato appena in tempo per colmare questa lacuna e vi giuro che in questo periodo non sto giocando ad altro! L'interfaccia utente, semplicissima e intuitiva, la trama (relativa, dato che tutti i dialoghi sono in giapponese), la grafica strabiliante dei robottoni e la meccanica di gioco lo piazzano tranquillamente sul podio dei giochi di guerra. Se ci aggiungete una sezione vagamente GdR, con il miglioramento delle caratteristiche dei vostri piloti in relazione all'esperienza che fanno in combattimento, capirete perché sto passando numerose notti insonni e perché Random si arrabbia quando gli consegno i testi in ritardo!!! Se siete dei fanatici del genere e il vostro pane quotidiano si chiama Robotech, Battletech o Gundam, non potete lasciarvi scappare questo capolavoro della Square. Divertimento garantito!

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Perfetta! Raramente mi è capitato di trovare un'interfaccia utente così semplice. Meno male che i menu sono in inglese!

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Di solito è un aspetto trascurato in questo tipo di giochi, ma questa volta devo alzare tanto di cappello ai programmatori per lo sforzo compiuto

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Forse l'unico punto debole del gioco, per quanto ho potuto vedere. Non è molto difficile: le missioni, anche se abbastanza diversificate, si somigliano un po' tutte

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli effetti sonori non sono niente male e le musiche di sottofondo sono veramente ottime

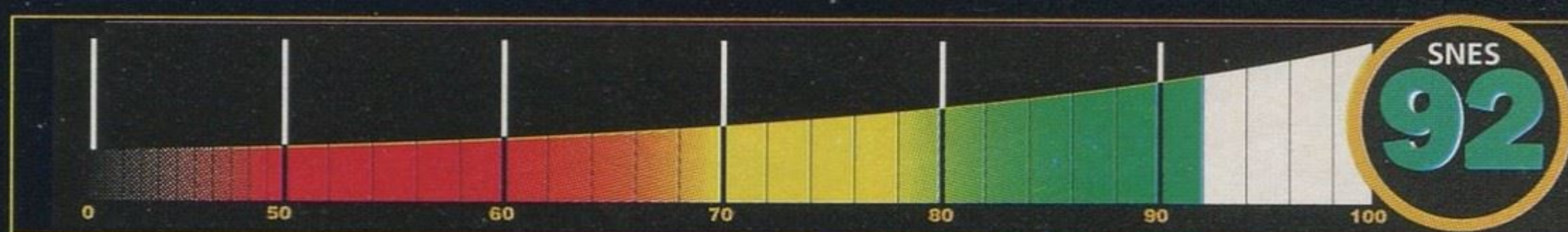
0 50 60 70 80 90 100

SNES 92

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il cursore

Per confermare

Per annullare

Casa: **BANPRESTO**
N°Giocatori: **1/2**
Continua?: **NO**
Livelli di difficoltà: **1**

Il vostro scopo non è solo quello di fare milioni di punti ma anche spazzare via qualsiasi cosa si muova.

SD BATTLE PINBALL

Ecco un altro gioco della serie "super defomed". Questa volta i micro eroi sono protagonisti del nuovo flipper della Banpresto, simpatica rivisitazione elettronica della mitica macchina da bar che tanti ragazzi della mia età hanno amato, rimpiangendo quei momenti passati a smanettare sui due pulsanti per impedire alla palletta di finire nel odiato buco del Game Over. Tuttavia, bisogna ammettere che queste trasposizioni videoludiche sono sicura-

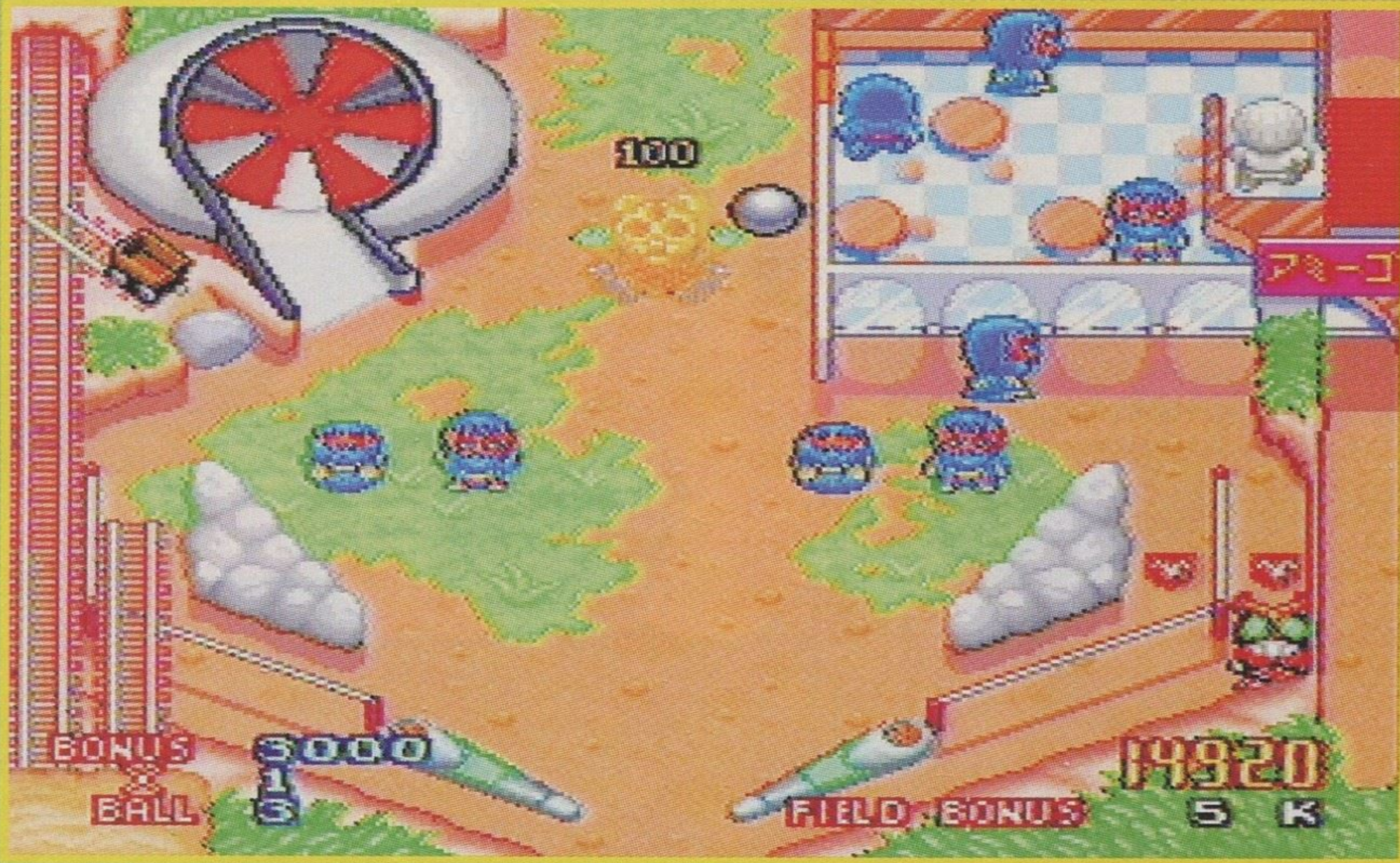
Questo è il famoso livello di Gundam "spaziale" in tutti i sensi. In pratica un incrocio tra un flipper e uno sparatutto.

Uno stadio, un campo e un sacco di personaggi buffi e tozzi. Mi vengono in mente le mitiche partite a palla avvelenata: Gundam 10 - Ultraman 0.

mente molto meno ingombranti dei pur cari Williams, e sicuramente hanno una resa grafica molto più accattivante rispetto ai giganteschi pannelli dei mitici flipper dei fratelli Zaccaria (chissà se esistono ancora!). E ora, dopo aver versato qualche lacrimuccia pensando ai vecchi tempi, passo a enunciarvi le caratteristiche di *SDGBP*. Il gioco è suddiviso in quattro schemi, ognuno caratterizzato dalla presenza di un SD (ad esempio Gundam o Ultraman) che farà la sua apparizione non appena riuscirete ad abbattere tutti i mattoncini, le bottigliette e le conchiglie che troverete disseminate sullo schermo. Ogni schema, poi, contiene un saporito sotto-gioco nascosto, nel quale dovrete impallinare il cattivone di turno. Si tratta, praticamente, del classico flipperotto jappo con personaggi assurdi e schemi con fondali simpatici e ben realizzati... Al riguardo, l' unica cosa che voglio preannunciarvi è che troverete certamente lo schema di Gundam assolutamente spaziale (in tutti i sensi). Allora, che aspettate? Insert Coin and Press Start!

• ROY

Si Ringrazia Console Generation (Mi)

Ancora un'immagine del livello spaziale. Più che aun flipper, sembra di giocare a un gioco della saga di Star Wars.

I pinball che costituiscono i vari livelli di SD Great Battle Pinball sono molto fantasiosi e vari e vi ritroverete a giocare in ambienti molto stravaganti.

Un livello di pinball completamente sott'acqua, con pesci, conchiglie, ecc.

Al centro dello schermo potete notare un Ultraman in piena forma (o quasi).

SD GREAT BATTLE PINBALL

SD Great Battle Pinball è uno di quei titoli che mi fanno ben sperare per il futuro videoludico: anche se il concept non è certamente innovativo, si tratta, quantomeno, di un titolo divertente e vario, che esula dal campo dei "picchia picchia" che io tanto adoro. Lo scrolling dello schermo è efficace e realistico, anche se non è certo identico ai flipper da bar. In compenso, per giocarlo non necessita di uno stanzone modello caserma, in quanto è sufficiente uno SNES. Il sonoro è abbastanza orecchiabile e privo di quelle musichette snervanti che solitamente caratterizzano questi titoli, inoltre la giocabilità è eccellente... Insomma, praticamente un titolo da non perdere. l'unica pecca, come al solito, è il prezzo: essendo disponibile solo la versione giapponese del gioco ed essendo la lira rispetto allo yen più bassa di Don Lurio, la pecunia che dovrete scucire per averlo sarà sicuramente troppa rispetto al valore intrinseco del titolo. L'unica soluzione è aspettare la versione americana che, probabilmente, costerà un po' meno.

AGIRE & PENSARE

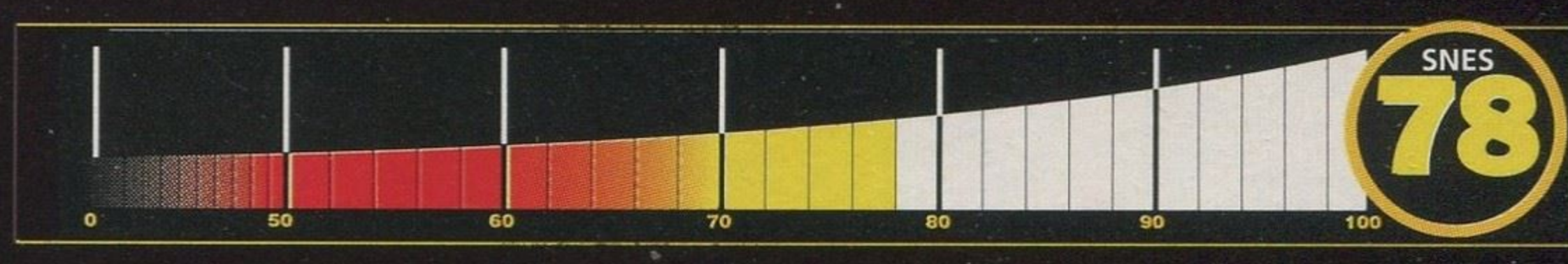
A P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 8/10
Immediata e coinvolgente, come in ogni flipper che si rispetti

GRAFICA 7/10
Carina e ben definita. Del tutto priva di rallentamenti

SFIDA 8/10
È un flipper: o vi piace il genere o non vi piace... e secondo me, vi piacerà

SONORO 7/10
Fortunatamente è privo di musichette nauseanti ed è pieno di effetti simpatici

0 50 60 70 80 90 100

SNES 78

SOTTO CONTROLLO

Scrolling del flipper

Muove il flipper sinistro

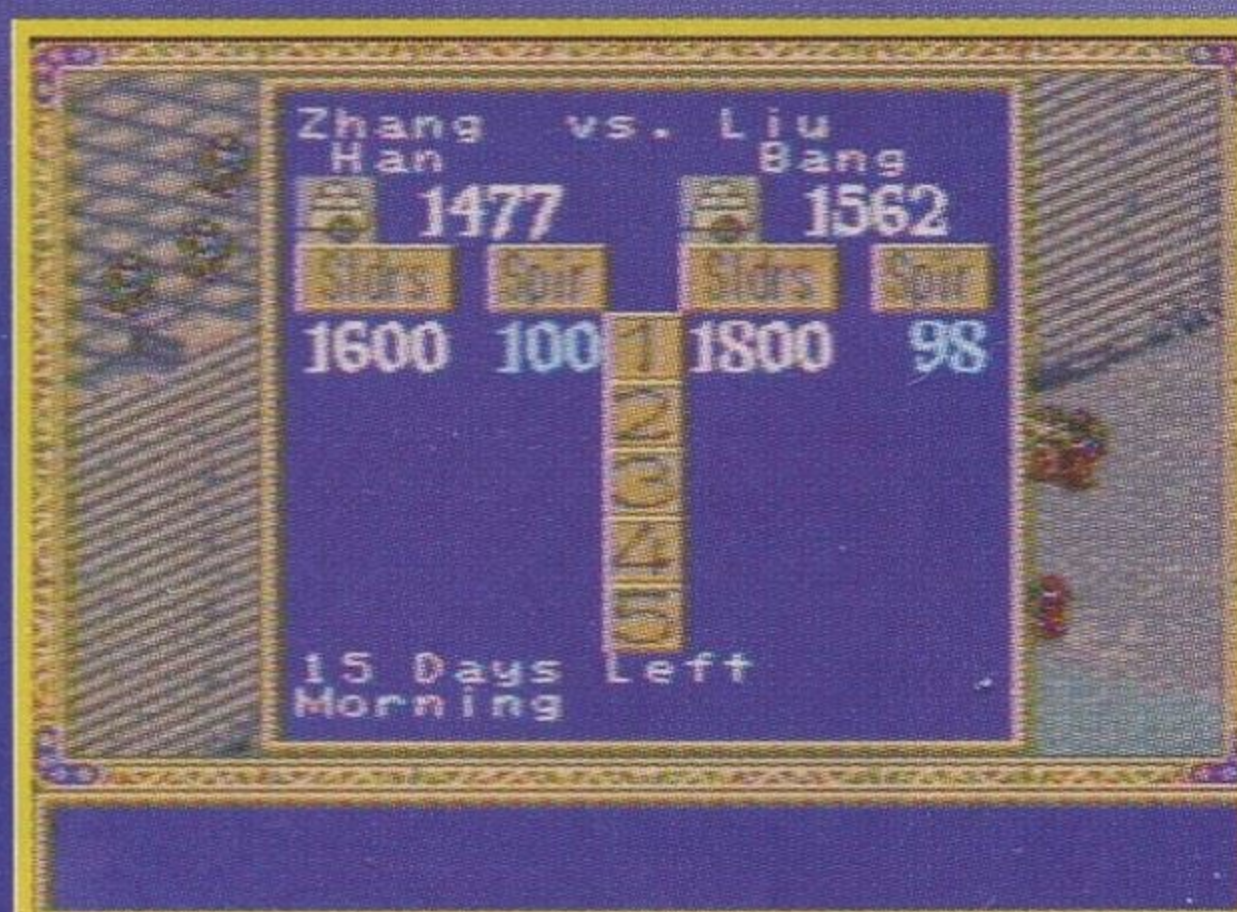
Muove il flipper destro/Carica lancio della pallina

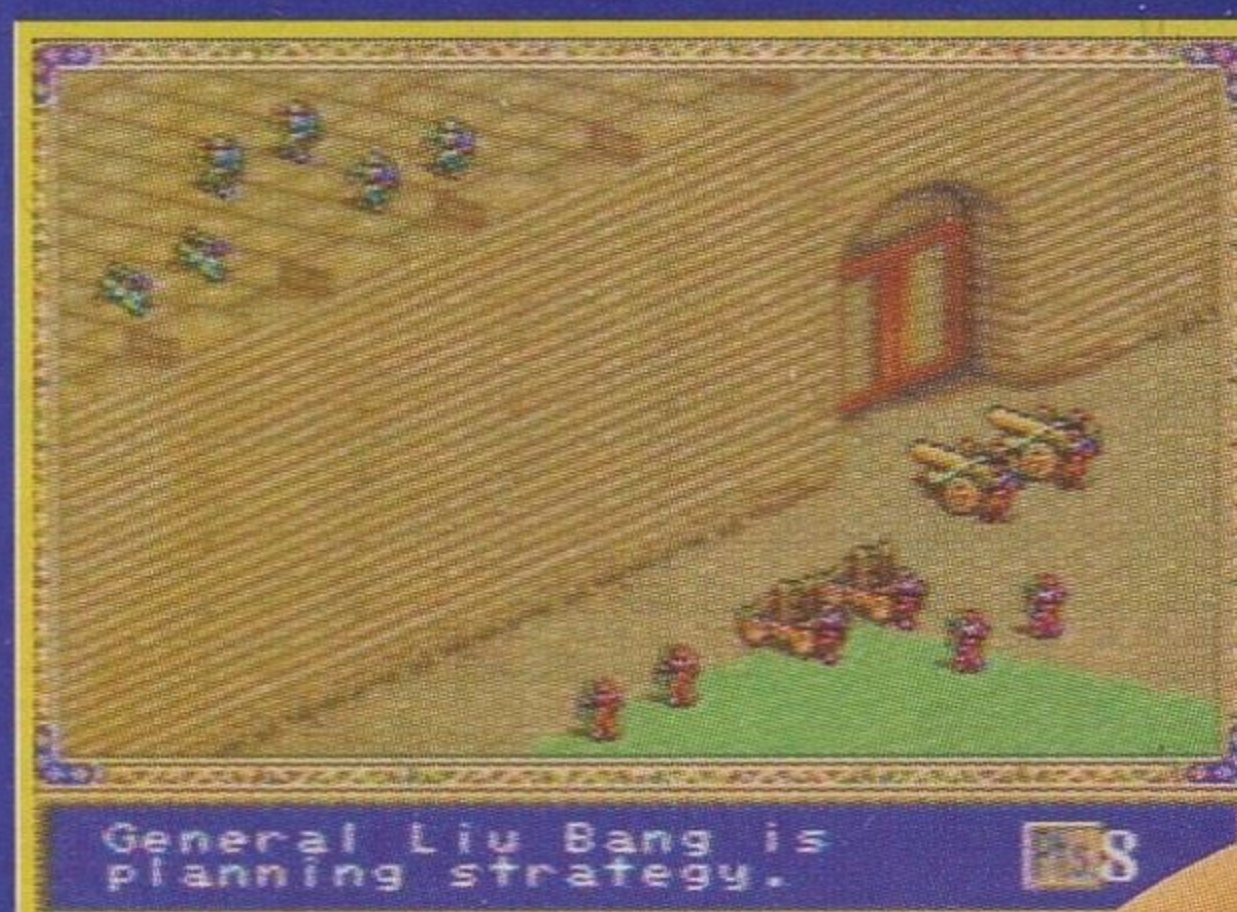
Pausa

Casa: KOEI
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

RISE OF THE PHOENIX

Nello scegliere l'ambientazione per *Rise of the Phoenix*, il suo ultimo wargame, la Koei è andata molto lontano nel tempo e nello spazio: i protagonisti di questo gioco sono infatti Xiang Yu e Liu Bang, due potenti feudatari vissuti in Cina nel terzo secolo avanti Cristo. A quanto pare, dopo la morte dell'imperatore Shi Huangdi, avvenuta nel 210 a.C., l'enorme impero cinese ha attraversato un periodo di instabilità politico-militare caratterizzato da forti tensioni interne e aspre lotte per la conquista del potere. Grazie a *Rise of the Phoenix*, potremo scegliere se impersonare Yu o Bang (i due principali pretendenti all'eredità dell'imperatore) e tentare di espandere il proprio dominio sulla Cina intera. Attenzione però: raggiungere il successo finale non sarà affatto facile e richiederà un massiccio impegno cerebrale. *RotP*, infatti, è un wargame nel senso pieno del termine: ogni fase di gioco è guidata da un sistema a menu e

Zhang vs. Liu
Han Bang
1477 1562
1600 100 1800 98
15 Days Left
Morning

Una schermata che mostra le caratteristiche degli eserciti in gioco.

General Liu Bang is planning strategy.

Una scena graficamente ben realizzata di un assedio a un castello.

Mar. 205 B.C.
Week 1
Move
Gong Ao
2200
1500
2100
1
1
Gong Ao's turn.

L'opzione di movimento viene gestita in questa schermata che mostra la mappa della zona.

Han
H.Ally
Free

icone e in nessun caso richiede un contributo in termini di azione. Tutto si gioca su una saggia pianificazione delle mosse, mentre i riflessi o la prontezza sui pulsanti del joypad non sono mai tirati in ballo: un bel punteggio di cinque, alla voce "Agire & Pensare", non glielo toglie nessuno. Armati di coraggio, dopo aver capito che cosa ci aspetta, ci avventuriamo nella prima campagna militare: per prima cosa occorre selezionare uno dei quattro scenari disponibili che coprono avvenimenti reali della storia cinese svoltisi in un periodo di tempo che va dall'agosto del 206 a.C. al dicembre del 203. Il passo successivo consiste nella scelta del condottiero da impersonare: Xiang Yu o Liu Bang? Ai fini del successo finale la scelta non ha nessun peso, sarà quindi soltanto una questione di istinto. A questo punto si entra nel vivo del gioco: una rapida occhiata alla mappa ci dà un'idea della situazione. Oltre alle nostre armate e a quelle nemiche, ci sono le forze di molti generali ancora neutrali che dovremo cercare di portare dalla nostra parte: potremo tentare con le buone (offrendo dell'oro) o con le cattive (minacciandoli). A mano a mano che gli schieramenti si delineano, cominciano a scoppiare i primi focolai di guerra: le opposte fazioni entrano in contatto e iniziano le battaglie. In queste fasi si può decidere se comandare direttamente le proprie truppe, gestendo fase per fase ogni movimento e ogni mossa, oppure se delegare a un generale il comando, assistendo soltanto all'esito dello scontro: le divisioni si fronteggiano come in un GdR e i danni subiti sono rappresentati da piccoli numeri. Ma le fasi di movimento e combattimento sono solo una parte di *RotP*: Di grande importanza sono anche le fasi di pianificazione, in cui si corrompono i capi delle città, in modo da ottenerne l'appoggio sotto forma di truppe, cibo e armi. In questi frangenti è anche necessario impiantare delle coltivazioni che possano garantire il sostentamento delle le truppe: l'obiettivo finale (sconfiggere il feudatario nemico con tutti i suoi alleati) è ambizioso e richiede dedizione, lungimiranza e pazienza.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (To)

Qui possiamo vedere le nostre truppe in movimento.

I castelli della zona stanno per essere attaccati dall'esercito avversario.

La pura potenza delle truppe non è sufficiente: sarà necessario occuparsi di tutti gli aspetti di un'operazione bellica.

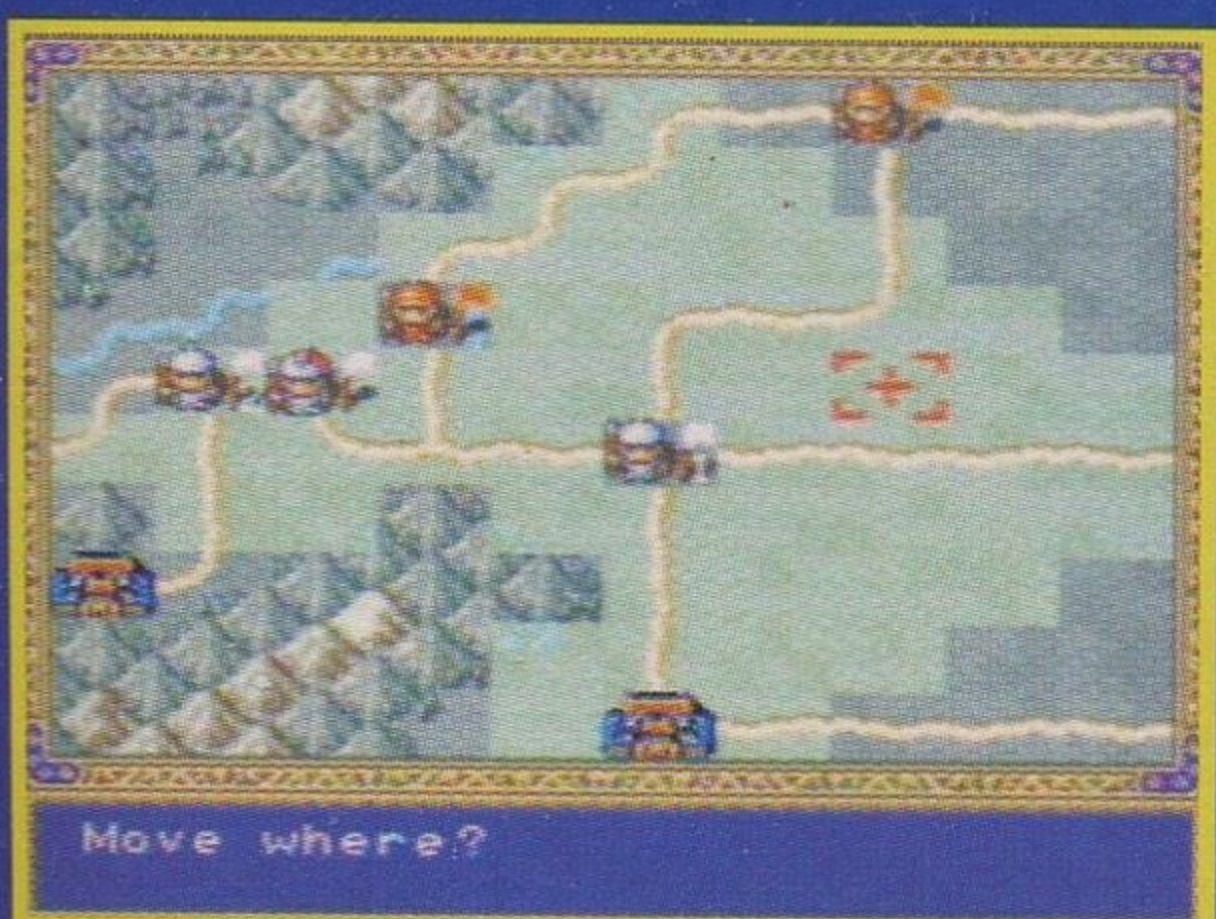
IL CONDOTTIERO E L'INTERFACCIA UTENTE

L'impostazione adottata dai programmatori per *Rise of the Phoenix* è quella tipica dei computer-game strategici: ogni aspetto del gioco è pilotabile attraverso complesse diramazioni di icone, menu e sottomenu. Sulle prime una struttura di questo tipo potrebbe lasciare perplesso il possessore-tipo di un Super Nintendo, abituato a usare il joypad per scopi ben più frenetici e convulsi. in effetti, il complemento ideale di un'interfaccia di questo tipo sarebbe piuttosto il mouse (peraltro supportato dal gioco, ma molto poco diffuso fra gli utenti italiani). Dopo un po' di pratica, comunque, grazie anche alla razionale disposizione dei comandi (tasto A per confermare una scelta, B per annullarla), si raggiunge la necessaria confidenza e si impara a "navigare" fra i menu con disinvoltura. Nella schermata principale di comando,ad esmpio, da qui si può decidere se spostare le proprie truppe, intraprendere una battaglia, oppure concludere il proprio turno senza mosse, lasciando riposare gli uomini (in questo caso il loro morale aumenterà).

RISE OF THE PHOENIX

Attenzione, possessori di SNES: siamo di fronte a un prodotto anomalo per il mercato italiano. Mentre negli USA e in Giappone i titoli di carattere strategico godono di un buon successo anche nel segmento console, in Italia i giochi di questo tipo, in cui l'azione è quasi del tutto assente, sono diffusi principalmente presso gli utenti PC o Amiga. Chi possiede una console, da noi, ha, in nove casi su dieci, una spiccata predilezione per i titoli d'azione, picchiaduro, sparatutto o sportivi, e potrebbe quindi rimanere perplesso di fronte a un prodotto come *RotP*. Sono sicuro, comunque, che qualcuno fra i miei venticinque lettori almeno una volta ha provato la tentazione di cimentarsi in un gioco un po' più "lento" e riflessivo del solito: se è il vostro caso, potete provare *RotP*. Questo titolo, infatti, garantisce una buona profondità di gioco, grazie alla grande quantità di informazioni e di comandi che incorpora, ma resta sempre abbastanza flessibile da governare. Gli smanettoni irriducibili, però, dovranno starne alla larga.

AGIRE & PENSARE

A ○○○○○● P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Col termine "giocabilità" in questo caso si intende la funzionalità dell'interfaccia utente che, pur essendo potente e complessa, si mantiene sempre flessibile

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I designer hanno adottato lo stile super-deformed tipicamente giapponese per rappresentare le truppe sul campo. Per il resto la grafica è semplice ed essenziale

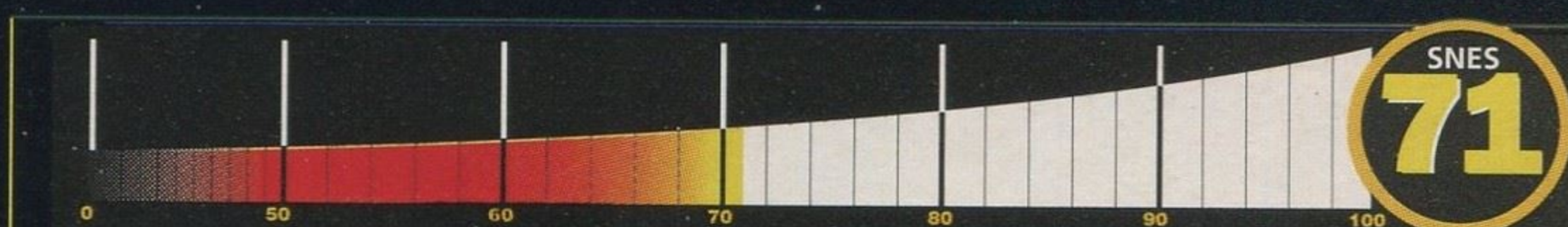
SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A patto di rientrare nella categoria di giocatori che sa entusiasmarsi per un titolo di questo genere, da *RotP* si possono trarre lunghissime ore di coinvolgimento

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Quando si accende lo SNES sembra di entrare in un ristorante cinese, con le consuete musiche di sottofondo. Gli effetti sonori sono ridotti all'osso

0 50 60 70 80 90 100

SNES **71**

SOTTO CONTROLLO

Per ruotare in senso antiorario la disposizione sul campo

Per ruotare in senso orario la disposizione sul campo

Per richiamare le statistiche militari

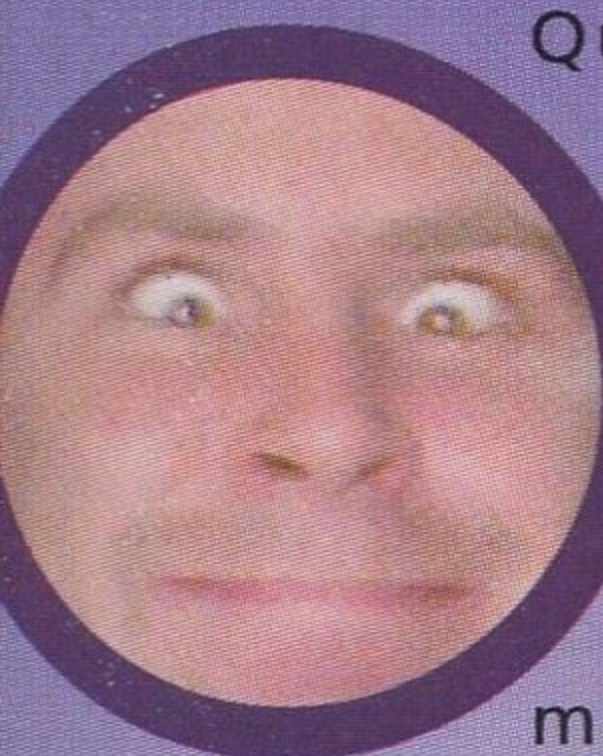
Per confermare l'opzione selezionata

Per annullare l'opzione selezionata

Per navigare fra le opzioni/spostare il cursore

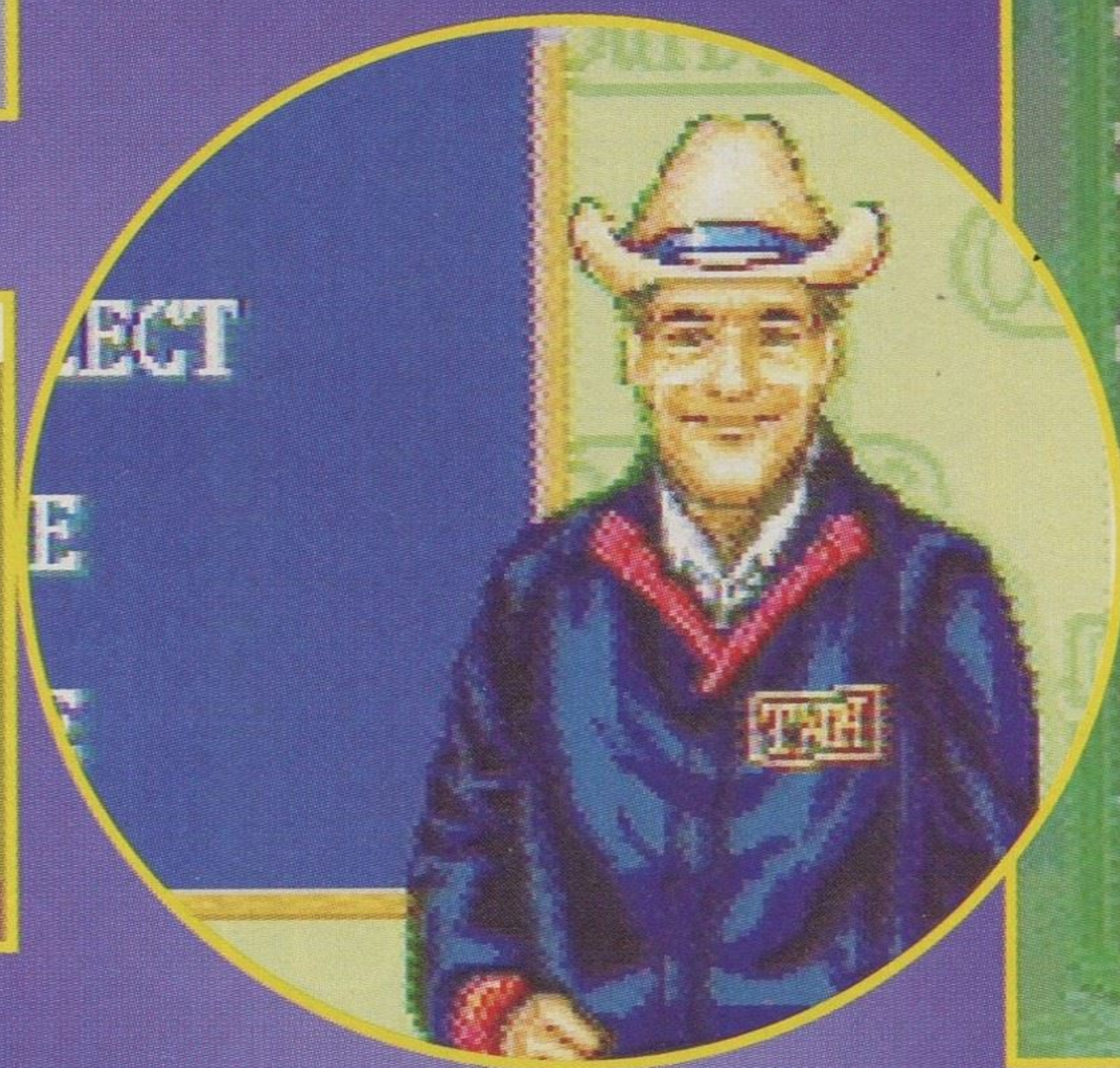
P.S:Il gioco supporta anche il mouse Nintendo

Casa: TNN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

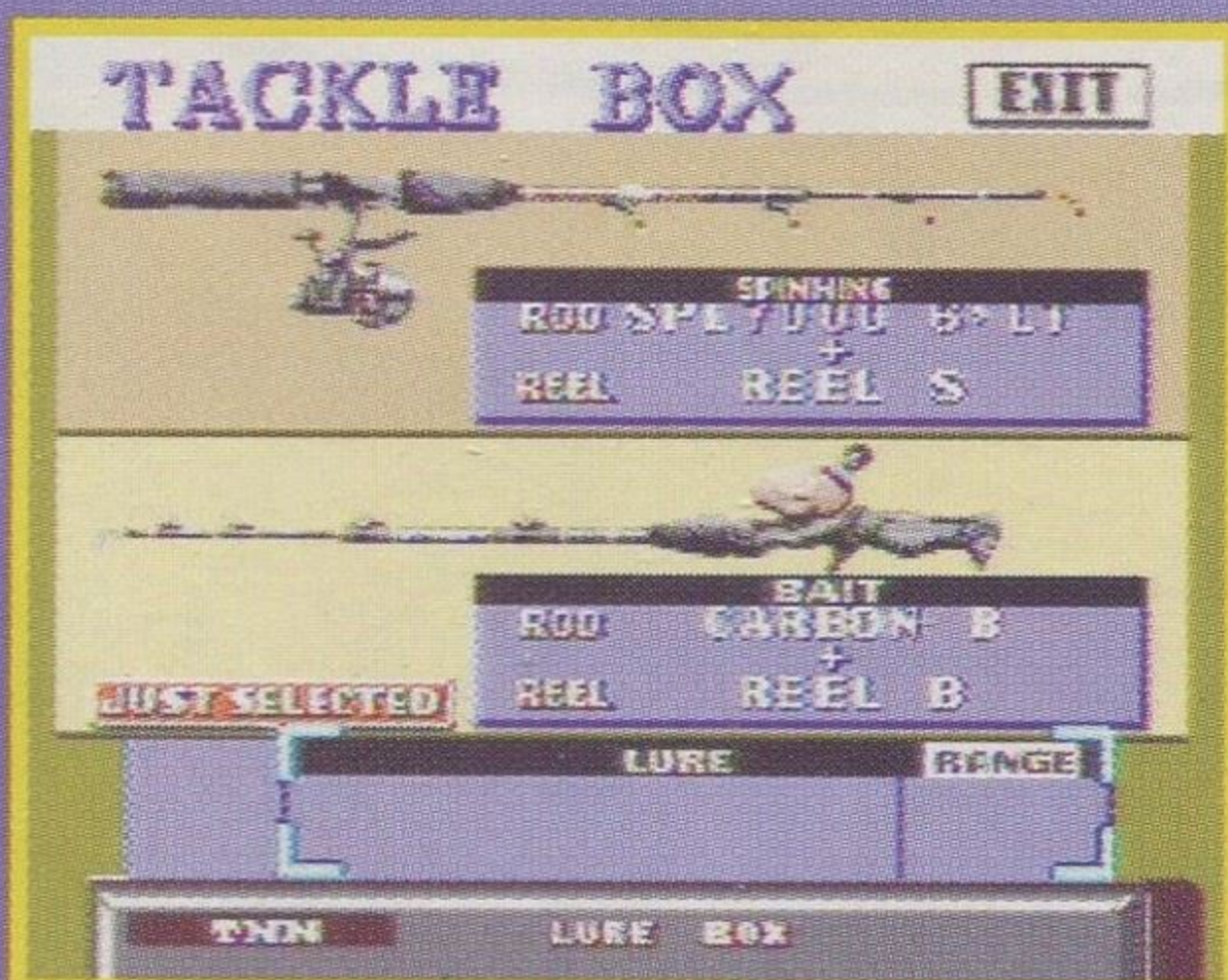
TNN BASS TOURNAMENT OF CHAMPIONS

Quanti di voi ricordano o conoscono Sampei, quel giovane virgulto japponese con l'hobby della pesca? (spero molti, altrimenti questo mio cappello non servirà a nulla). Io, personalmente, lo ricordo con una punta di nostalgia, in quanto era uno dei personaggi dei cartoon che più amavo... Ma non divaghiamo: vi sto parlando di Sampei perché il gioco che sto per recensire è una simulazione di pesca. Questo sport, molto praticato anche nella nostra amata penisola, oltre che in tutto il resto del globo e, come la caccia, giustamente contestato dagli animalisti, non è certamente l'argomento più adatto a un videogioco e, ne sono sicuro, molti di voi storceranno il naso a queste immagini e non si sogneranno mai neanche lontanamente di acquistarlo. Tuttavia, abbiamo deciso di recensirlo per diversi motivi, primo fra tutti il coraggio e l'originalità di proporre un titolo videoludico su questo argomento. Comunque sia, ora è possibile pescare anche comodamente seduti in poltrona, senza levatacce all'alba in pieno inverno, per prendere magari qualche striminzita alborella oppure qualche famelico pesce gatto che cercherà di divorarci anche la canna. Grazie al *TNN Bass Tournament of Champions*, poi, non dovremo neppure sorbirci le paternali dei già citati animalisti (che, ribadiamo, hanno tutto il nostro appoggio), in quanto i pesci, non solo sono

Quali misteriose creature si nasconderanno sotto l'increspata e calma superficie di questo specchio d'acqua? Lanciate e lo scoprirete!

La scelta del punto in cui fermarsi non è affatto un particolare secondario.

In questa schermata potrete acquistare esche di ogni modello.

finti, ma a fine giornata verranno rimessi nei corsi d'acqua virtuali che scorrono tra i microchip della cartuccia (e beccatevi l'angolo poetico! NdR).
Lo scopo del gioco è quello di pescare quanti più Kg di "black bass", conosciuti in Italia come boccaloni, sarà possibile; il computer, però, terrà conto solo dei cinque pesci più pesanti pescati nella giornata, che parte alle 7,00 del mattino e termina alle 16,30. Chiaramente, più boccaloni pescate, più il vostri livelli di astuzia, di forza, ecc. aumenteranno, cosicché potrete permettervi di catturare pesci dal peso ragguardevole (la mia cattura record è di 13,1 Kg). Se, poi, terminerete la sessione al primo posto, potrete anche vincere un premio in denaro che vi permetterà di acquistare nuove esche, nuovi mulinelli e, soprattutto, canne da pesca molto più resistenti. Oltre al premio sarete promossi di categoria e andrete a gareggiare su nuovi specchi d'acqua, cimentandovi con altri avversari che vi daranno, é proprio il caso di dirlo, un bel po' di filo da torcere.
Avanti, che aspettate? L'ultimo che arriva alla barca è un cefalone... Accidenti, quasi dimenticavo di augurarvi: buona pesca!!!

•ROY

Dopo aver lanciato arriverete nella schermata "tattica" qui sotto.

Ecco il negozio di articoli di pesca dove potrete acquistare tutta l'attrezzatura necessaria per partecipare ai tornei professionistici: canne, esche, filo e mulinelli.

BASS TOURNAMENT

Io, personalmente, lo considero il gioco più bello del mondo, ma siccome so che non tutti hanno i miei gusti tratterrò un po' l'entusiasmo naturale che scaturisce dal mio cuore ogni volta che devo parlare a qualcuno di *Bass Championship*. Effettivamente, non è il massimo, sia per quel che riguarda la grafica che per il sonoro... anzi, diciamolo pure tranquillamente, sono piuttosto scarsini (d'altra parte in una simulazione di pesca non sono certo fondamentali come in uno sparatutto o in un picchiaduro). Quando inizia a piovere, però, giuro che è il massimo: sentirete lo scroscio della pioggia e saprete di non potervi bagnare per niente (chi è andato a pescare mi può capire bene). Sicuramente, invece, la sfida è il pregio più grande di questo gioco: pur di pescare un pesce enorme tirerete le ore piccole con enorme gioia dei vostri genitori. Si tratta, comunque, di un titolo da prendere in considerazione solo se siete dei pescatori sfegatati.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

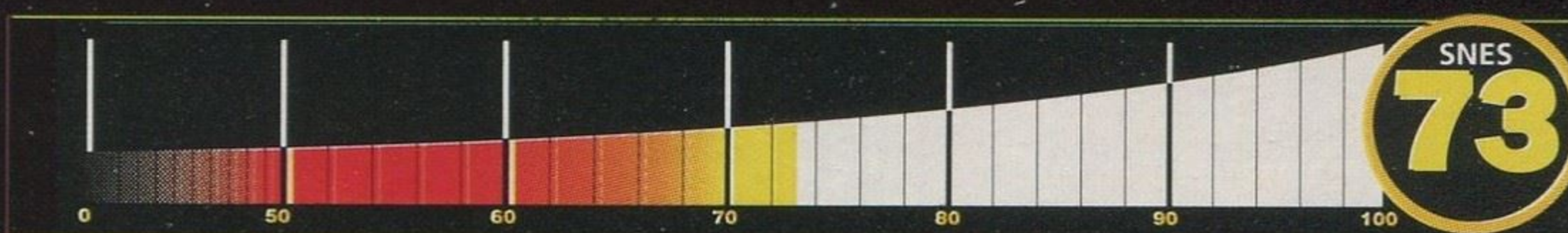
SUPER NES

GIOCABILITÁ 8/10
Dopo le prime due o tre catture troverete l'interfaccia utente molto semplice e funzionale

GRAFICA 7/10
Tutto rientra nei parametri della normalità: in un gioco del genere non è poi così fondamentale

SFIDA 8/10
Le levatacce al mattino si trasformeranno in notti insonni davanti al monitor

SONORO 6/10
Niente di eccezionale, a parte l' effetto pioggia e qualche musichetta qua e là

SNES 73

SOTTO CONTROLLO

Aumenta e diminuisce il tiraggio della frizione

Lanciare

Muove il pescatore/ dà gli effetti all'esca/muove la barchetta

Recuperare

Richiama le icone delle esche

Va dalla barca al pescatore sul lago

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 3

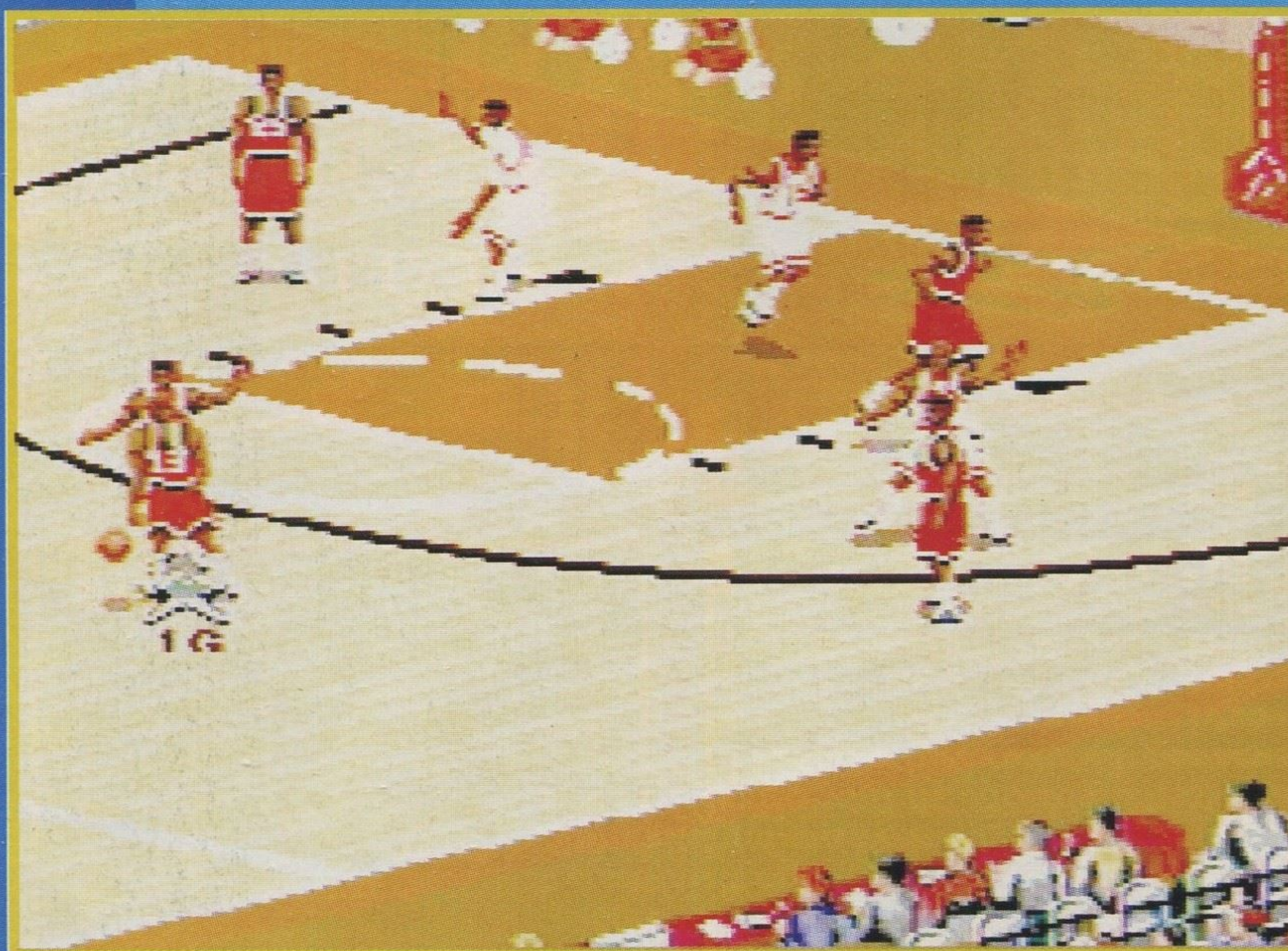
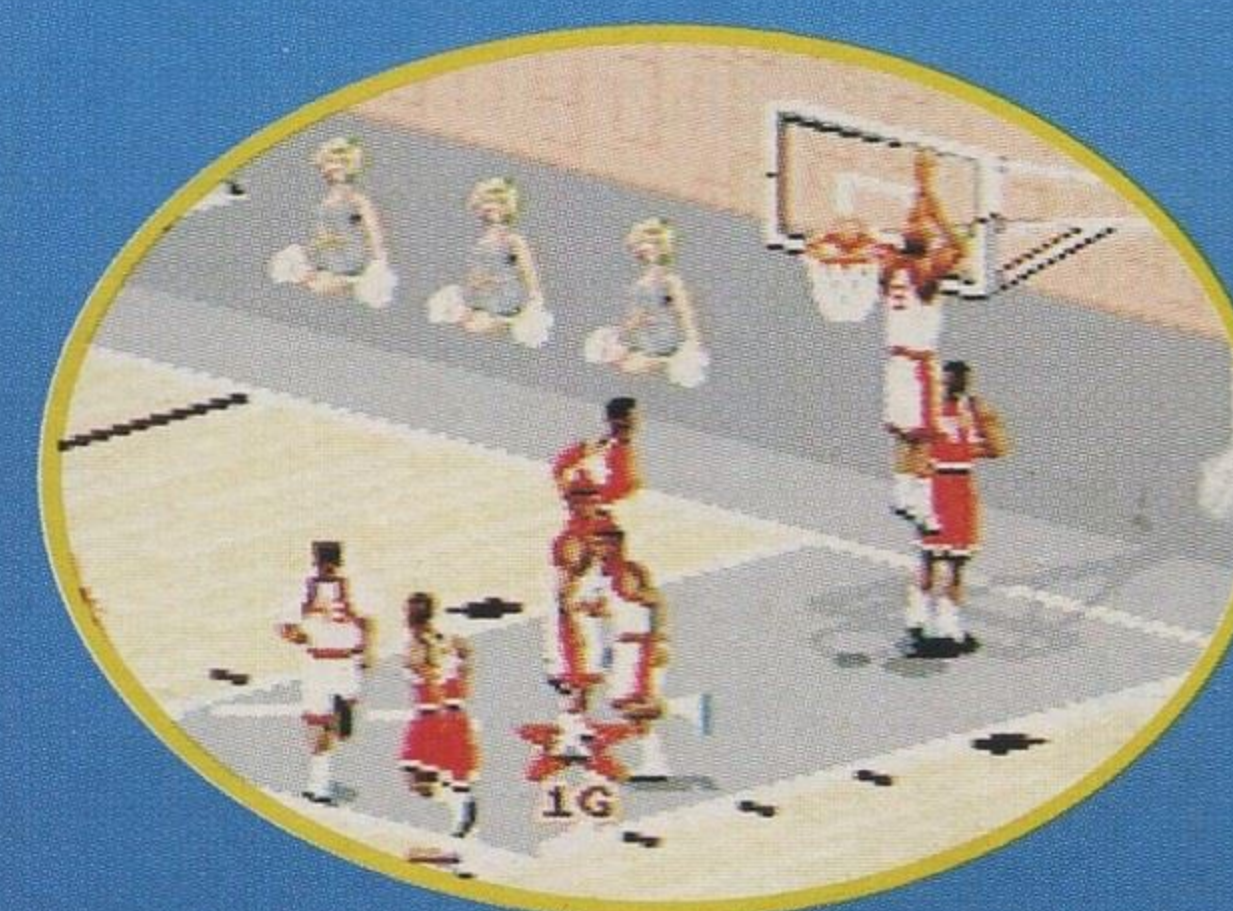
Coach K College Basketball

Perché *Coach K*? Lo stesso manuale d'istruzioni dell'ultimo gioco sportivo firmato Electronic Arts si pone questa domanda. Forse perché l'allenatore in questione, tale Mike Krzyzewski, è uno dei volti più conosciuti della NCAA, la lega americana di basket universitario? O più semplicemente perché la software house californiana, che ormai trae la sua linfa vitale dai sequel, stava cercando una buona scusa per riutilizzare l'engine di *NBA Live '95*?

Comunque sia, questo nuovo titolo si apre in maniera più che positiva. Vi verrà, infatti, offerta la possibilità di personalizzare il gioco scegliendo fra numerosissime opzioni: potrete selezionare il livello di difficoltà, la lunghezza di gioco per tempo (2, 5, 10, 15 o 20 minuti) e decidere se puntare sulla simulazione, facendo quindi pesare fattori come l'affaticamento dei cestisti e i falli, oppure buttarvi nella competizione selvaggia con la modalità Arcade, che attenua gli elementi realistici in favore del puro divertimento. Inoltre, potrete stabilire tecniche sia in difesa che in attacco guardando un diagramma animato simile alla lavagna del mago Herrera, e potrete rivedere le ultime azioni di gioco grazie al solito sistema di replay della EA. Da questo punto di vista, quindi, ci troviamo di fronte a un titolo che può soddisfare pienamente anche il più sfegatato degli appassionati. Sfortunatamente, però, la stessa cura non è stata dedicata alla giocabilità, e così *Coach K College Basketball* finisce per accontentare più gli aspiranti allenatori che si divertono a impostare il gioco, che i giocatori ansiosi di dimostrare la loro abilità con il joypad.

• Gearloose

Si ringrazia Odis - Roma

Come potete vedere il gioco è molto simile a NBA '95!

La grafica è funzionale e il sonoro di contorno, ma il sistema di controllo e la giocabilità rendono *Coach K College Basketball* un titolo interessante.

COACH K COLLEGE BASKETBALL

La Electronic Arts sa che il protagonista assoluto, nel basket computerizzato, è *NBA Jam* e così, saggiamente, ha tentato di creare qualcosa di alternativo che fosse in grado di saziare i puristi. L'esperimento non è completamente riuscito: la grafica e il sonoro, pur avendo alcune piccole pecche, sono nella media delle produzioni della casa e il livello di difficoltà è ben calibrato; per contro, però, impostare azioni spettacolari non è molto semplice e i movimenti dei giocatori non sono realistici come ci si aspetterebbe. Così, nonostante non sia un gioco eccelso, *Coach K College Basketball* può sicuramente essere preso in considerazione da tutti quelli che hanno sempre guardato alle schiacciate infuocate di *NBA Jam* come a una baracconata inutile, essendo infatti indirizzato verso una fascia di utenza che preferisce acquistare un simulatore più che un gioco da sala. Quelli che non appartengono a questa categoria faranno meglio a riflettere sulla possibilità di avere, nella propria collezione, anche un titolo "serioso" come questo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ (7/10)
Non immediato, ma alla lunga coinvolgente. Quelli che sono già abituati al sistema di controllo "made in EA" non avranno nessun problema.

GRAFICA (7/10)
Isometrica e ben definita, come in tutti gli ultimi giochi sportivi della EA. Ogni tanto, però, si nota qualche sfarfallio.

SFIDA (8/10)
Se superate lo scoglio costituito dalle infinite schermate di opzioni, avrete davvero di che divertirvi.

SONORO (7/10)
I "soliti" effetti sonori ben realizzati: dopo averli sentiti tante volte, sempre uguali e sempre fatti bene, li abbiamo quasi imparati a memoria...

MD 81

SOTTO CONTROLLO

Per tirare e bloccare
Per muovere i giocatori
Per passare la palla e cambiare giocatore
Turbo

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

TOUGHMAN CONTEST

Molti di voi si ricorderanno *Title Match* della Sega, un coin-op di boxe che mostrava la figura del vostro pugile in trasparenza con i contorni verdi fosforescenti, in modo da poter avere una visuale in prima persona e, contemporaneamente, tenere sott'occhio le mosse del campione. Quelli di voi che non se lo ricordano, comunque, possono andare a leggersi la recensione di Dupont sul numero 22 di Gippì (il voto era un bell'ottantacinque percento).

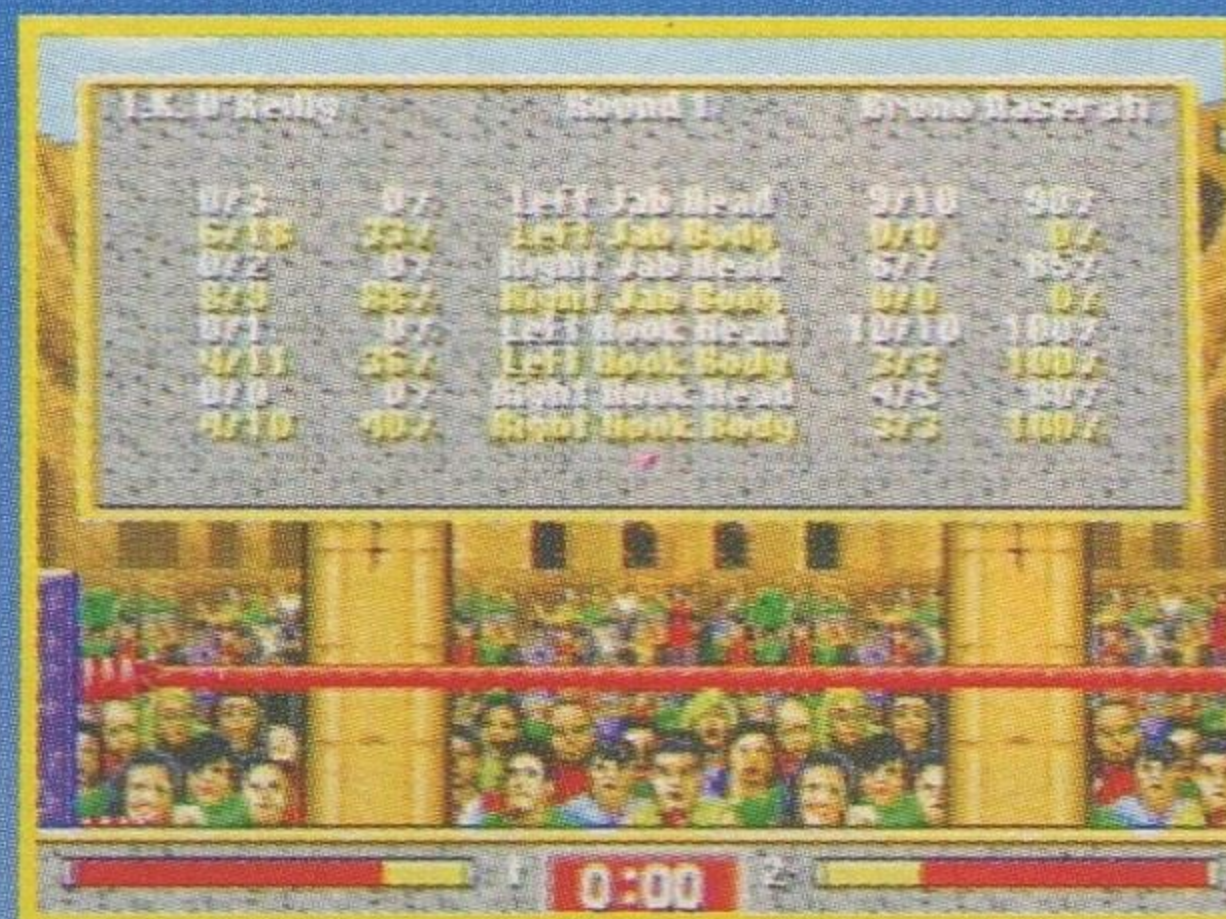
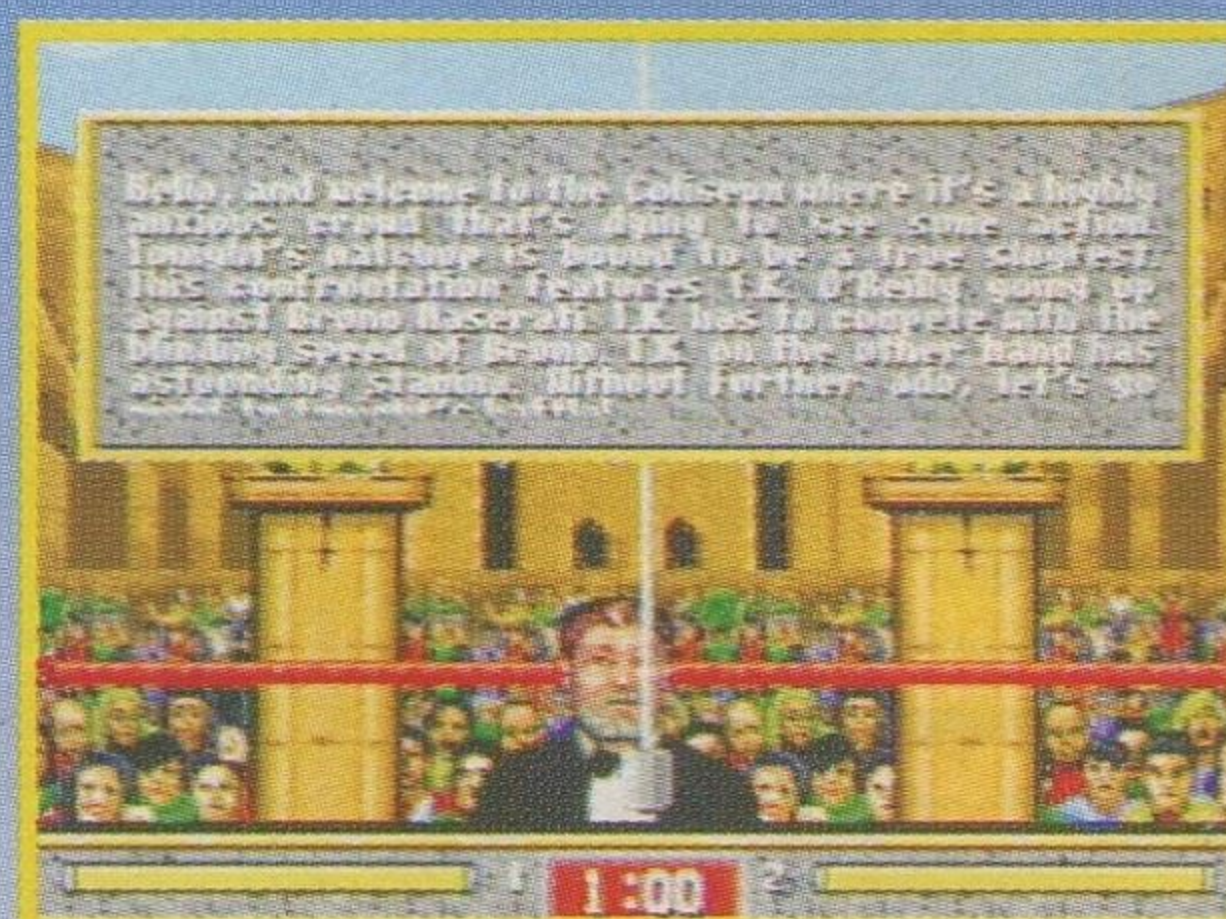
L'Electronic Arts, sotto forma del suo avatar sportivo, l'EA Sports, ha ora prodotto questo *Toughman Contest* che, di fatto, è una versione casalinga di quel gioco da bar... Non preciso nella grafica, non con ambientazioni uguali o stessi pugili, ma con un concept assolutamente identico e con una giocabilità piuttosto simile.

Le opzioni a vostra disposizione saranno molte, fin dalla prima schermata, in cui potrete scegliere di combattere un singolo incontro (tanto per scaldarvi un po' o allenarvi contro un particolare pugile), di comincare un nuovo torneo, di decidere i partecipanti a un torneo "personalizzato" (due, quattro o otto atleti) o di riprendere un torneo tramite un sistema di password che vi vengono fornite dal gioco stesso prima di ogni incontro.

Per cominciare un nuovo torneo dovrete prima scegliere il vostro pugile: partirete dalla nazionalità (europeo, statunitense, centro e sud americano, africano o asiatico/australiano) per arrivare ai singoli atleti, con caratteristiche e tecniche diverse.

Ogni pugile, infatti, ha tre "power punch" (una sorta di "mosse speciali") che potrete scegliere e usare durante un incontro tramite una combinazione di tasti del joypad.

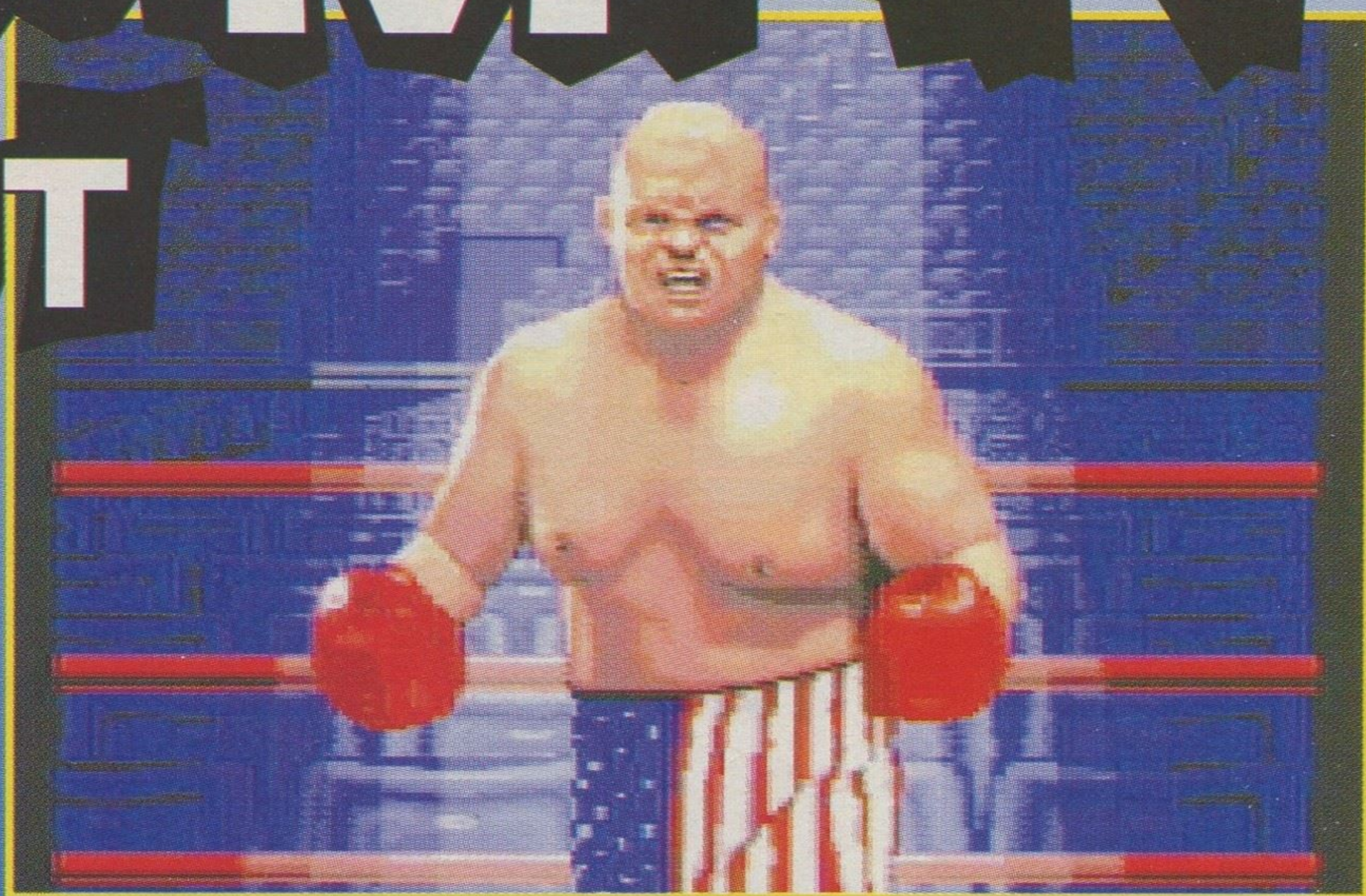
Quando arriverete all'incontro vero e proprio vi troverete davanti i ceffi più assurdi, tutti intenzionati a spaccarvi la faccia il più velocemente possibile: se la vostra

Il nostro pugile è allo stremo delle forze, e l'avversario ne approfitta per tentare di mandarci al tappeto: è meglio premere "A" e "B" in fretta.

In questa schermata potrete leggere le statistiche relative all'incontro.

L'arbitro sta annunciando gli atleti che si scontreranno fra poco sul ring.

IL PENDOLINO DI GAME POWER

Una semplice domanda: adesso che Mike Tyson è uscito di galera, secondo voi, quanto ci vorrà prima che escano una caterva e mezza di giochi di boxe con il suo nome e il suo faccione in copertina? Staremo proprio a vedere...

La ragazzina simpatica annuncia l'inizio del primo round dell'incontro.

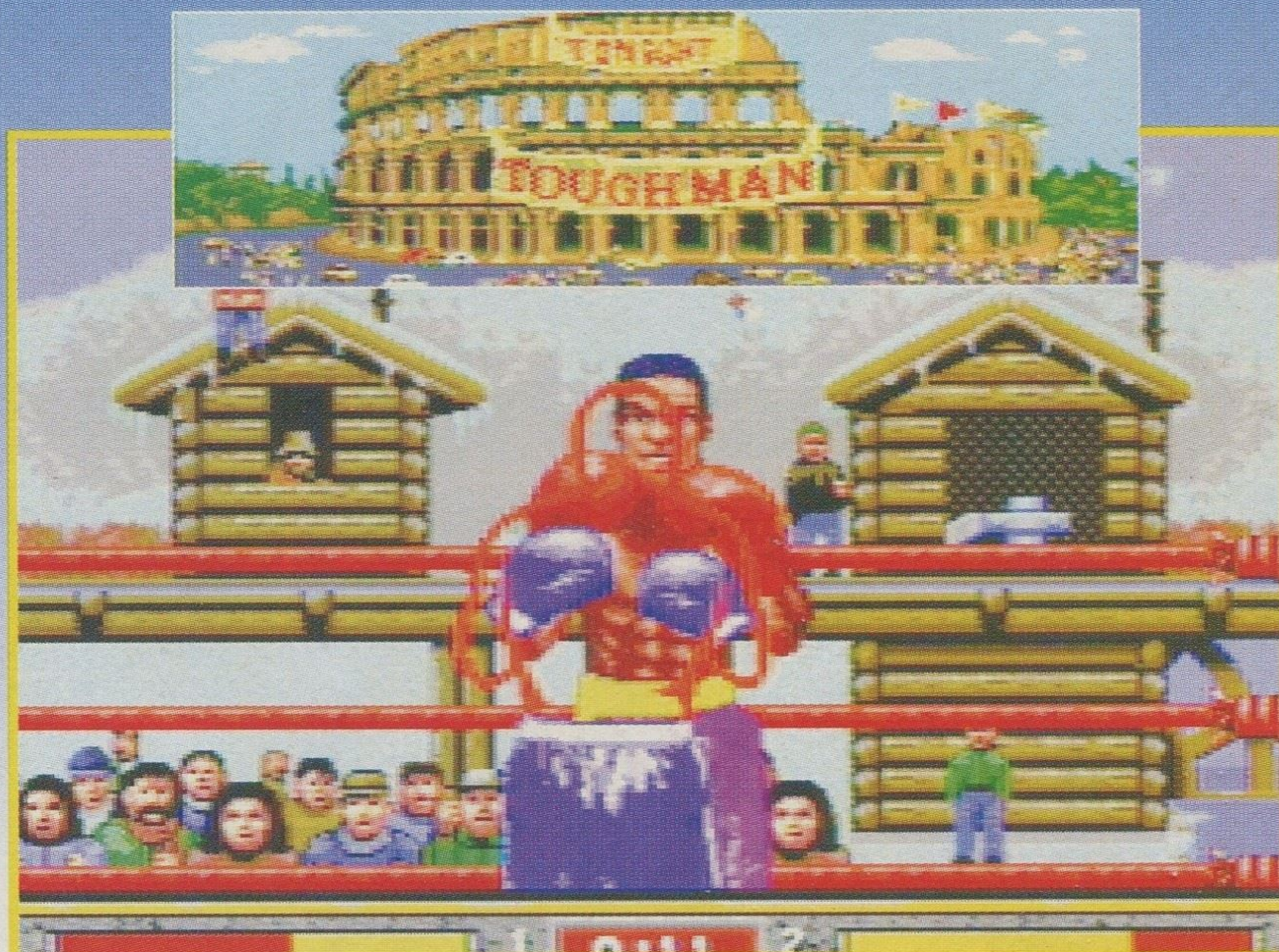
Ecco l'opzione replay con cui potremo rivedere le azioni principali.

Un'immagine tratta dall'introduzione animata: non augurerei al mio peggior nemico di incontrare con i guantoni questo energumeno dall'aria truce.

Prima dell'incontro potrete vedere tutte le caratteristiche del vostro avversario, comparate con quelle del pugile che avete scelto come vostro campione.

barra di "energia" è troppo bassa o se siete al tappeto mentre l'arbitro vi conta i famosi dieci secondi, vi basterà premere velocissimamente i tasti "A" e "B" sul joypad per recuperare un po' di energia e rialzarvi... Ma non sarete certo più in forma come prima, quindi dovrete fare ancora più attenzione ai colpi del vostro avversario. La maggior parte degli scontri finisce "ai punti", cioé con le votazioni di tre pugili per ogni round combattuto, ma qualche volta potrete avere la soddisfazione di mandare al tappeto il ceffone, che insiste nel prendervi a pugni, per K.O. tecnico.
La grafica è piuttosto ben realizzata e il sonoro è dignitoso, tuttavia la giocabilità è abbastanza limitata e la realizzazione delle famose "mosse speciali" è molto ardimentosa, soprattutto mentre l'altro vi tempesta di cazzotti... Ho trovato, soprattutto, molto impreciso il sistema di controllo, che non risponde in tempo reale ai comandi impartiti. Non si tratta di un gioco malvagio, soprattutto a due giocatori, ma penso che non sia adatto a tutti i gusti e che sia consigliabile soltanto ai veri amanti del genere.

• *Scarlet*

Ma non fa un po' troppo freddo per prendersi a pugni a torso nudo?

Siamo riusciti a mettere a segno un bell'uppercut: un colpo decisivo.

Quando "vedete rosso", è perché vi è atterrato un tram sul naso: non preoccupatevi, non siete certo dei novellini e sapete come incassare.

In questa schermata potrete scegliere le mosse speciali del vostro pugile.

Questo atleta messicano è veramente tosto: vi darà filo da torcere.

MEGA DRIVE

TOUGHMAN CONTEST

Toughman Contest è un gioco abbastanza ben realizzato e curato nei dettagli: è possibile schivare i colpi muovendosi a destra e a sinistra, oppure accucciandosi improvvisamente; è possibile tirare colpi alti o bassi, diretti o ganci, deboli e veloci o fortissimi ma più lenti, uppercut o mosse speciali, ecc. Ma la giocabilità, come potete vedere dai voti parziali qui a fianco, non mi sembra decisamente eccelsa, complice un sistema di controllo un po' troppo approssimativo che sembra, in certi momenti, quasi giocare da solo. Inoltre la visuale, che funzionava perfettamente in *Title Match* da bar, in questo caso confonde un po' troppo le cose, rendendo difficile, in certi momenti, capire cosa stia succedendo davvero. Con questo non voglio dire che sia totalmente privo di potenzialità: è sicuramente un gioco divertente e ricco, ma forse avrebbero dovuto renderlo più vario: dopo un po' vi sembrerà qualche partita troppo sempre la stessa solfa, e le password aiutano poco.

AGIRE & PENSARE

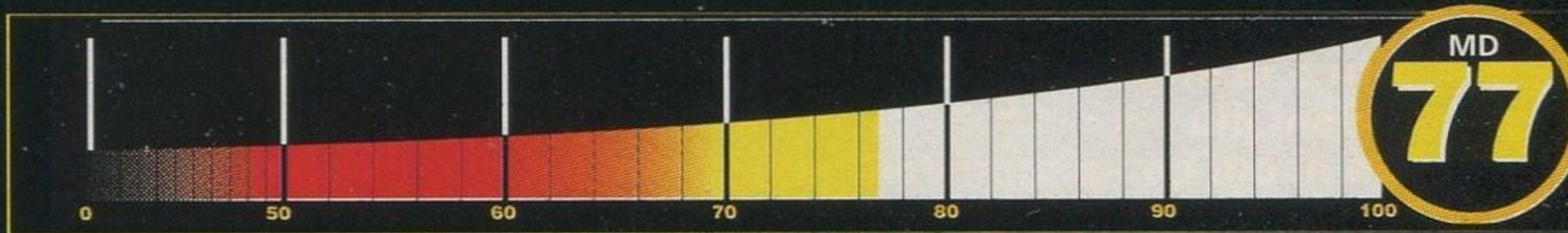
A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ
Il sistema di controllo e la visuale in "pseudo-soggettiva" non sono un esperimento completamente riuscito

GRAFICA
Ben fatto e disegnato con cura, soprattutto nelle schermate introduttive e d'intermezzo

SFIDA
Ci sono molti pugili, e alcuni di essi sono virtualmente imbattibili: veramente difficile

SONORO
Niente di eccezionale, ma gli effetti sonori si difendono piuttosto bene

MD 77

SOTTO CONTROLLO

Per colpire in alto e in basso/Per evitare i colpi

Uppercut

Colpi destri

Colpi sinistri

Casa: GAMETEK
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

QUARANTINE

Drake Edgewater è un bravo ragazzo: ogni notte sogna di vivere in una bella villetta immersa nel verde, con i muri immacolati, un grande giardino e un quartiere tranquillo tutt'intorno. Poi si sveglia e sale sul suo taxi, mette in moto e falcia un gruppo di pedoni che lo stavano guardando male. Svoltato l'angolo accosta vicino al marciapiede e fa salire un passeggero. Mentre riparte scarica una mitragliata contro un'altra macchina che gli ostruisce il passaggio: è iniziata una nuova giornata a Kemo City.

Definire "apocalittica" l'ambientazione di *Quarantine* significa usare un eufemismo: questo gioco vi pone alla guida di un taxi (naturàlmente nei comodi panni di Drake Edgewater ci siete voi...) all'interno di un'immaginaria città-carcere chiamata Kemo City. L'azione si svolge nel ventunesimo secolo e il background ricorda molto da vicino il film "1997 Fuga da New York": a Kemo City, infatti, la criminalità ha raggiunto livelli talmente elevati che le autorità hanno deciso metterla, per così dire, in quarantena, costruendoci tutt'intorno un muro di cinta che rende impossibile entrarvi, ma soprattutto fuggirne.

Di fronte a voi un concorrente lavorativo. È inutile aggiungere che la concorrenza sleale è all'ordine del giorno.

La città nella quale dovrete effettuare il vostro sporco lavoro pullula di mezzi strani e, a volte, estremamente ostili.

Queste porte possono essere, a seconda delle situazioni, l'uscita del livello, negozi in cui acquistare materiali e potenziamenti, oppure officine in cui effettuare riparazioni del vostro mezzo meccanico.

TAXI A OROLOGERIA

L'abitacolo del vostro taxi sarà il vostro ambiente naturale durante ogni seduta di gioco a *Quarantine*. Tramite la pressione del tasto Right si può cambiare visuale, passando dai finestrini laterali al lunotto posteriore, ma il cruscotto e la strumentazione intorno al parabrezza vi forniranno le informazioni più importanti. In alto a sinistra troverete un monitor di forma circolare in cui compare il volto del vostro attuale passeggero; in basso a destra c'è l'importantissimo "wayfinder" che vi suggerirà la strada da prendere a ogni incrocio, per giungere alla destinazione desiderata dal passeggero; un piccolo timer indica il tempo che avete ancora a disposizione per coprire la distanza prevista: attenzione, perché se lascerete scadere il termine non vi verrà pagata la corsa. Completano la strumentazione, il display con l'arma speciale selezionata e il contatore delle munizioni. Ricordatevi di premere il tasto X di tanto in tanto per richiamare la mappa del quartiere in cui vi trovate.

VISUALE LATERALE

VISUALE NORMALE

VISUALE POSTERIORE

Quando, per *errore*, investite qualcuno, il sangue imbratterà il parabrezza.

Un modo per eliminare i taxi avversari è appostarsi dietro una curva.

UN BRUSCO RISVEGLIO

Nell'intro in FMV di *Quarantine* viene mostrato un divertente estratto da una giornata di ordinaria follia a Kemo City: dacci oggi il nostro blastaggio quotidiano...

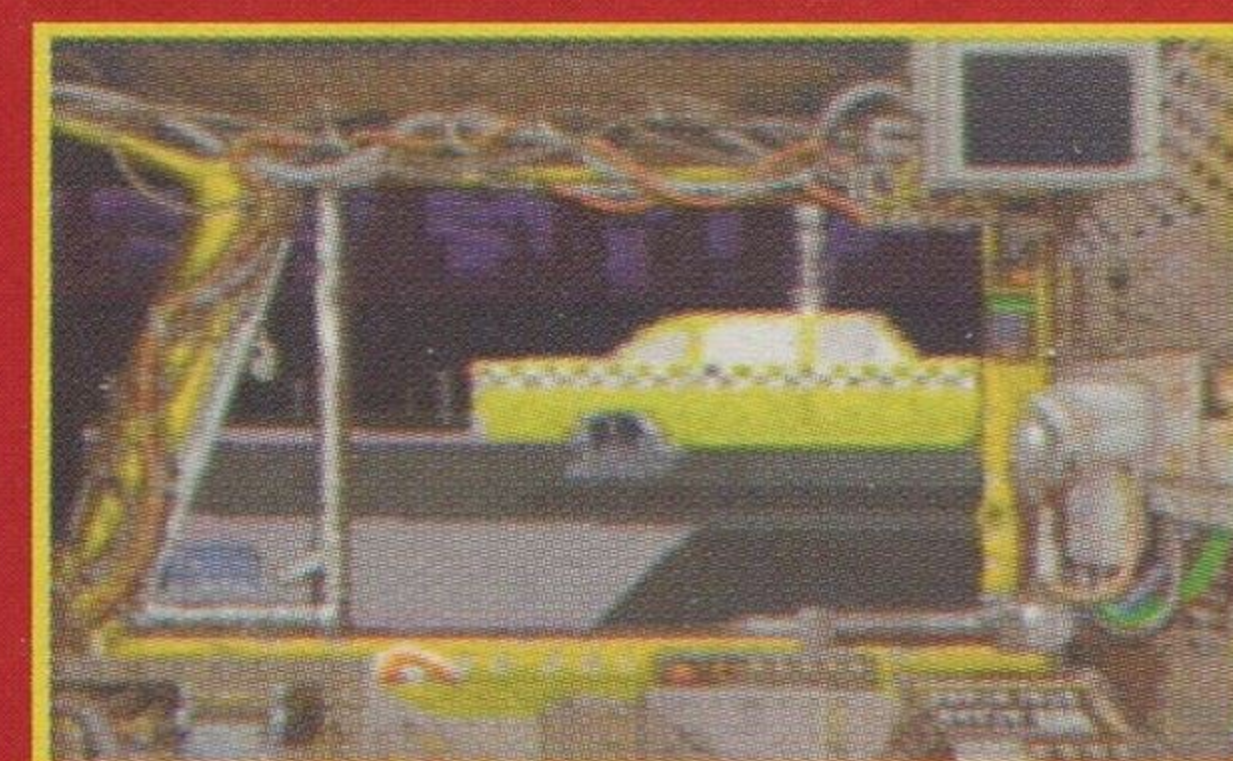
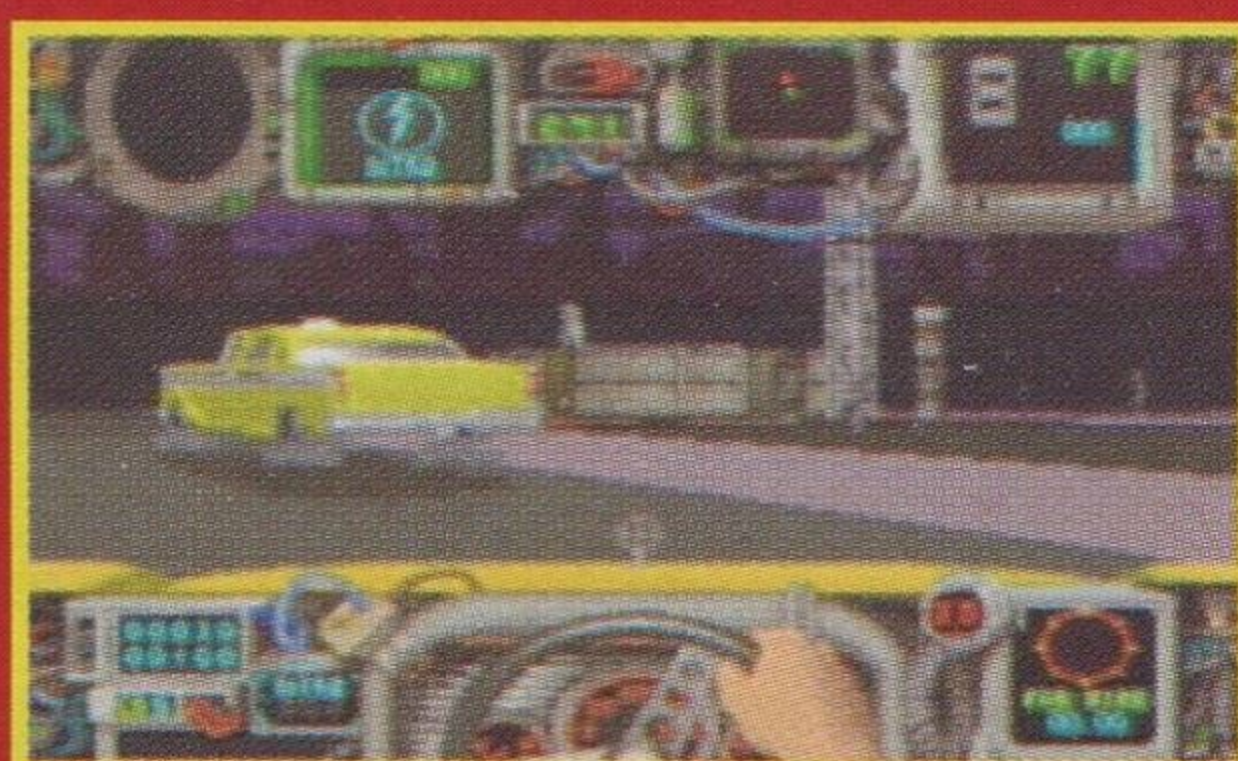
...1 ...2 ... 3 e 4

Prima di essere convertito per 3DO, *Quarantine* è stato pubblicato in formato PC: rispetto alla prima uscita ha mantenuto intatta l'impostazione di gioco che già allora lo aveva fatto definire come "*Doom* in taxi". In questa definizione c'è del vero e c'è del falso: è vero che la prospettiva in prima persona e l'engine grafico tridimensionale possono ricordare per alcuni versi il capolavoro della id Software, ma non per questo si può dire che il grado di coinvolgimento e l'immediatezza siano gli stessi. In *Quarantine* gli atti di blastaggio e violenza gratuita sono solo una divagazione sul tema, non l'asse portante del gioco. Lo scopo principale è quello di svolgere al meglio il vostro lavoro di taxista: raccogliere i passeggeri e trasportarli a destinazione entro un preciso limite temporale, oppure guadagnare del denaro e ottenere incarichi di importanza sempre maggiore stringendo rapporti con la malavita di Kemo City, che comincerà a offrirvi losche missioni come il trasporto di strani pacchi (sul cui contenuto è sempre bene non indagare) da una parte all'altra della città. Certo, se qualcuno si para sul vostro cammino, magari con l'intenzione di derubarvi o comunque ostacolarvi, nulla vi vieta di travolgerlo o di sistemarlo con la mitragliatrice montata sul muso del taxi; ma potete progredire nel gioco anche mantenendo al minimo essenziale il tasso di violenza. Il mestiere di taxista nel ventunesimo secolo, infatti, non richiede solo un sano cinismo e un buon istinto omicida è necessario anche un certo spirito imprenditoriale: i soldi guadagnati con incarichi più o meno "puliti" andranno reinvestiti in un equipaggiamento sempre più sofisticato per il taxi, in modo da renderlo adatto alla frenetica vita metropolitana di Kemo City.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)

Siete stati colpiti! A questo punto avete due possibilità, o fuggire a tavoletta o rispondere al fuoco.

In alto a destra è possibile osservare il livello di stabilità della vostra vettura, quando giunge a zero: Booom!

QUARANTINE

Purtroppo *Quarantine* non è *Doom* in taxi. Ci sono delle manchevolezze sia per quanto riguarda il concept di gioco che la realizzazione tecnica: girovagare per Kemo City, complice un sistema di controllo poco immediato, diventa dopo qualche ora un'esperienza abbastanza ripetitiva, anche quando gli incarichi ricevuti cominciano a farsi più intriganti; l'engine grafico, poi, non soddisfa pienamente: i palazzi della città e gli oggetti di contorno si muovono con una certa fluidità, ma nel complesso la sensazione di profondità e realismo dell'ambiente tridimensionale non è delle più convincenti. I programmatori della Gametek hanno poi inserito qualche tocco di splatter, come gli schizzi di sangue sul parabrezza quando si investe un pedone: purtroppo però non sono riusciti ad arricchire realmente il gioco e danno più che altro l'impressione di scimmiottare lo stile della id Software. Insomma, *Quarantine* ha i suoi momenti, grazie soprattutto alla singolare ambientazione, ma non è realmente appassionante e difficilmente potrà coinvolgervi a lungo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÁ (6/10)

Il sistema di controllo è poco immediato e le reazioni della macchina non sono sempre fedeli ai comandi, il che diventa a volte fastidioso: appena sufficiente

GRAFICA (7/10)

Si può senz'altro apprezzare la fluidità con cui l'engine grafico sposta anche i palazzi più grandi di Kemo City: l'effetto complessivo, però, poteva essere migliore

SFIDA (5/10)

Il difetto che affligge *Quarantine* è la ripetitività della struttura di gioco: in fondo si tratta sempre di girare per la città e dopo un po' ci si stufa

SONORO (7/10)

Effetti sonori nella norma: da segnalare, invece, la presenza di brani rock suonati da oscure band australiane. Belle canzoni sparate direttamente dal CD.

0 50 60 70 80 90 100

3DO **64**

SOTTO CONTROLLO

Per buttare fuori il passeggero

Per cambiare visuale

Per sparare con la mitragliatrice

Per sparare con l'arma speciale

Per controllare taxi

Per accelerare

Per visualizzare la mappa/skippare un brano del CD

Per richiamare la schermata delle opzioni

Panasonic

Casa: FCI
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Might and Magic III

Isles of Terra

Mentre in formato PC la serie di *Might and Magic* è ormai giunta al quinto episodio (*Darkside of Xeen*), questa conversione per Super Nintendo riguarda il vetusto terzo episodio, che risale all'estate del 1992. Com'è noto, nel mercato dei videogiochi (in cui il ciclo di vita di un titolo di successo raramente supera i quattro-cinque mesi), tre anni sono un'eternità: il peso del tempo, quindi, grava su questo titolo come un macigno e diventa evidente non appena si inizia a giocare. La schermata di gioco è strutturata secondo il modello tradizionale adottato da questa serie fin da *Bard's Tale* (glorioso titolo degli anni '80): una superficie non superiore a un terzo dello spazio totale è occupata da una finestra che dà sul mondo esterno. L'intero armamentario di icone e statistiche necessarie a comandare il gioco è costantemente presente sul video, e in tal modo sottrae spazio prezioso alla visuale esterna. Questa, peraltro, oltre a essere abbastanza piccolina, adotta l'obsoleta visuale soggettiva "alla *Dungeon Master*"; i movimenti del giocatore avvengono a scatti: ci si può spostare di un quadrante avanti, indietro, a destra o a sinistra e la schermata viene aggiornata istantaneamente. Il risultato è tremendamente scattoso e, soprattutto, decisamente inadeguato agli attuali standard (oggi il punto di riferimento è la prospettiva tridimensionale fluida tipo *Doom*). Per quanto riguarda gli elementi più propriamente adventure, troviamo i classici riferimenti ai GdR per computer di qualche anno fa, decisamente diversi dai modelli giapponesi in voga oggi: il party è costituito da sei personaggi, che potranno essere sostituiti nel corso dell'avventura. Ognuno è dotato di abilità particolari, assortite in modo da consentire alla compagnia di cavarsi d'impiccio in ogni frangente. I combattimenti hanno luogo ogni qualvolta ci si imbatte fisicamente in un nemico e si svolgono a turni, con mosse comandate da icone. Non manca, ovviamente, un ricco assortimento di incantesimi: ce ne sono più di settanta diversi e hanno un ruolo fondamentale in alcuni passaggi dell'avventura.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

Le ridotte dimensioni della finestra di gioco sminuiscono la parte grafica.

MIGHT AND MAGIC 3

Mentre gli appassionati di GdR guardano con grandi aspettative al futuro (è proprio nel segmento dei giochi di ruolo, infatti, che si attendono alcuni dei titoli più importanti per SNES), l'uscita di questo *Might and Magic III Isles of Terra* getta uno sguardo al passato di cui, francamente, non si sentiva bisogno. La conversione di un titolo ormai superato, che peraltro anche al momento della prima uscita non aveva entusiasmato, ci sembra intempestiva. Per usare un'espressione sempre amatissima qui in redazione, potremmo dire: cui prodest? A chi giova tutto ciò (ti ringrazio NdRandom)? Non si riesce a capire il motivo per cui la FCI abbia deciso di acquistare i diritti per questa conversione. Destinare le stesse risorse finanziarie allo sviluppo di un titolo originale, magari più in linea con gli standard attuali, sarebbe stata una mossa più saggia. Questo, comunque, è il prodotto che ci troviamo fra le mani: sotto la scorza obsoleta nasconde anche un robusto nocciolo di avventura, ma è tecnicamente troppo superato perché se

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

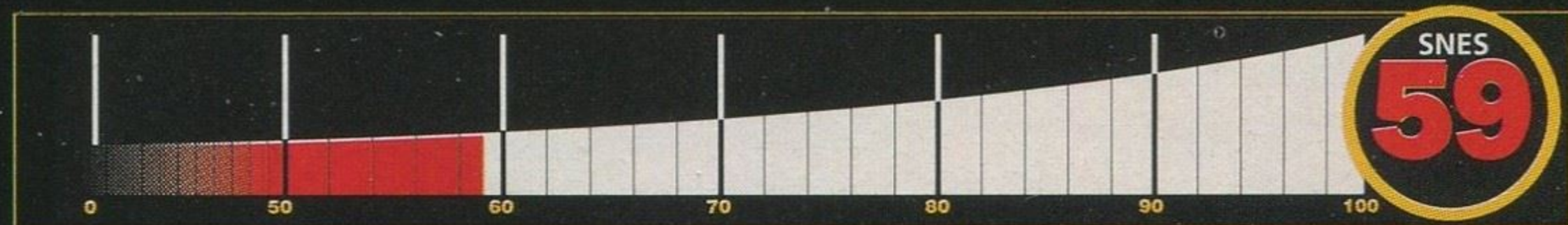
SUPER NES

GIOCABILITÁ 6/10
Nonostante l'età e una grafica piuttosto rudimentale, il sistema di comando a icone e menu ha resistito al tempo e ha mantenuto l'originale funzionalità

GRAFICA 5/10
Se un'impostazione grafica di questo tipo poteva andare bene alcuni anni fa, oggi si dimostra del tutto inadeguata: la finestra è troppo piccola e gli spostamenti sono a scatti

SFIDA 6/10
Se si sorvola sull'impianto tecnico superato, si può apprezzare lo spessore adventure dei gioco, che è molto vasto e sufficientemente coinvolgente

SONORO 5/10
Le musiche sono state composte e inserite con l'intento di conferire al gioco un'atmosfera fantasy suggestiva: in realtà sono banali e monotone e vengono a noia in fretta

SNES **59**

SOTTO CONTROLLO

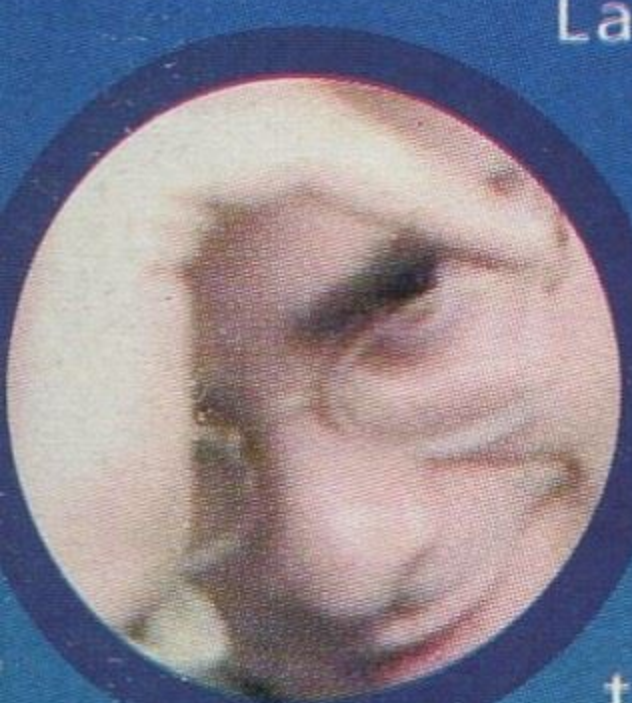
Per scivolare verso sinistra

Per scivolare verso destra

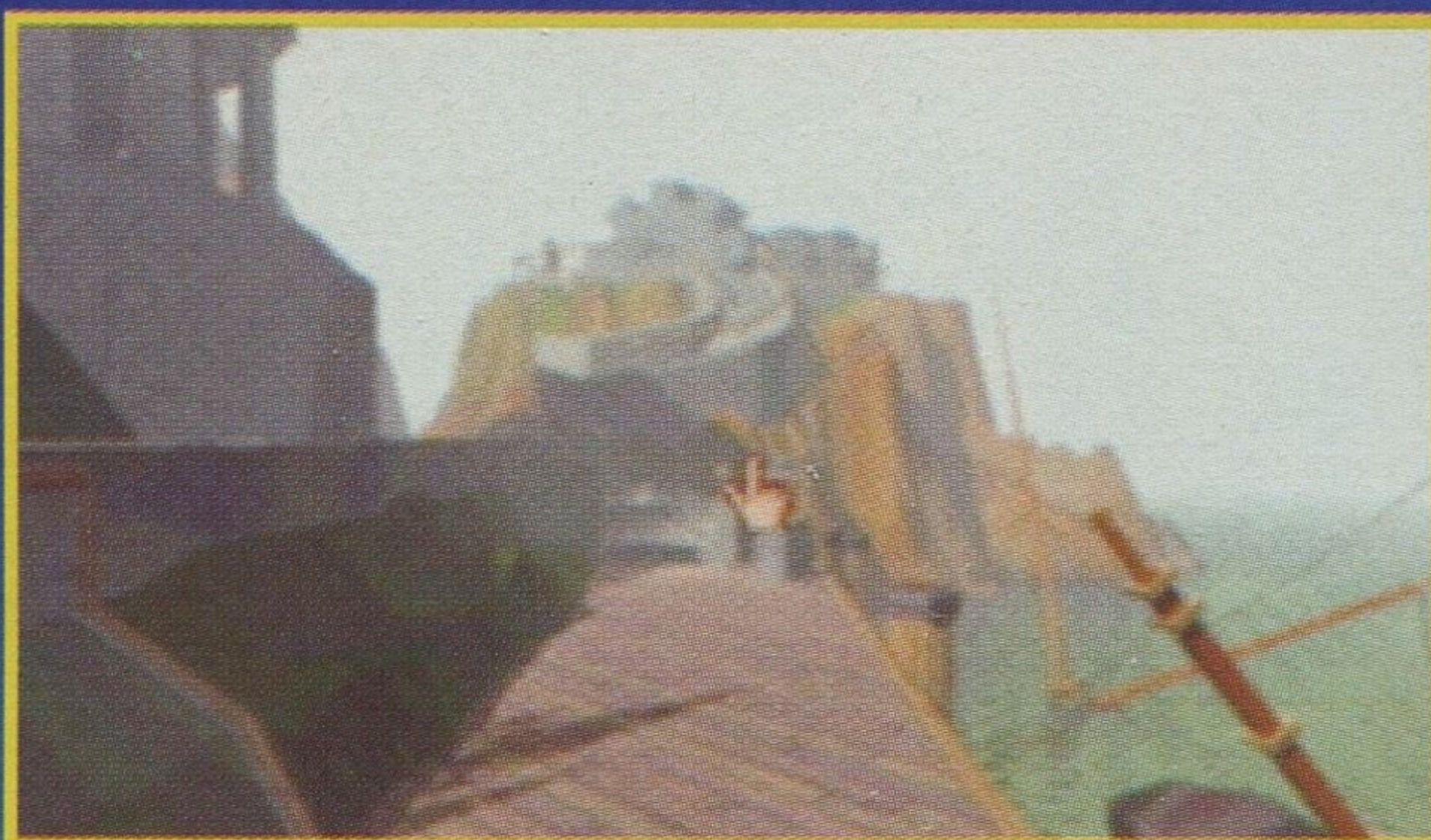
Per passare da modalità "movimento" a modalità "opzioni"

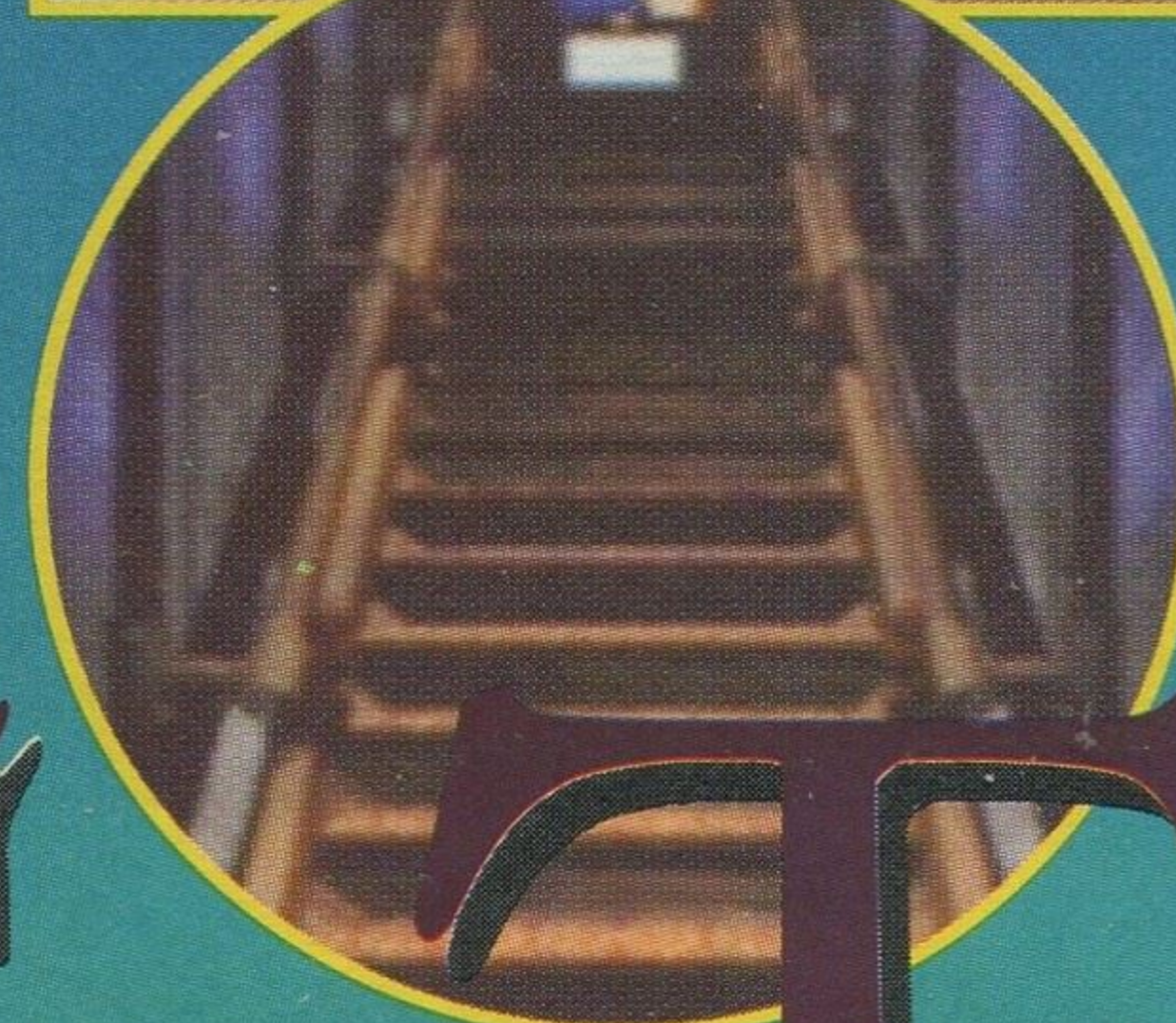
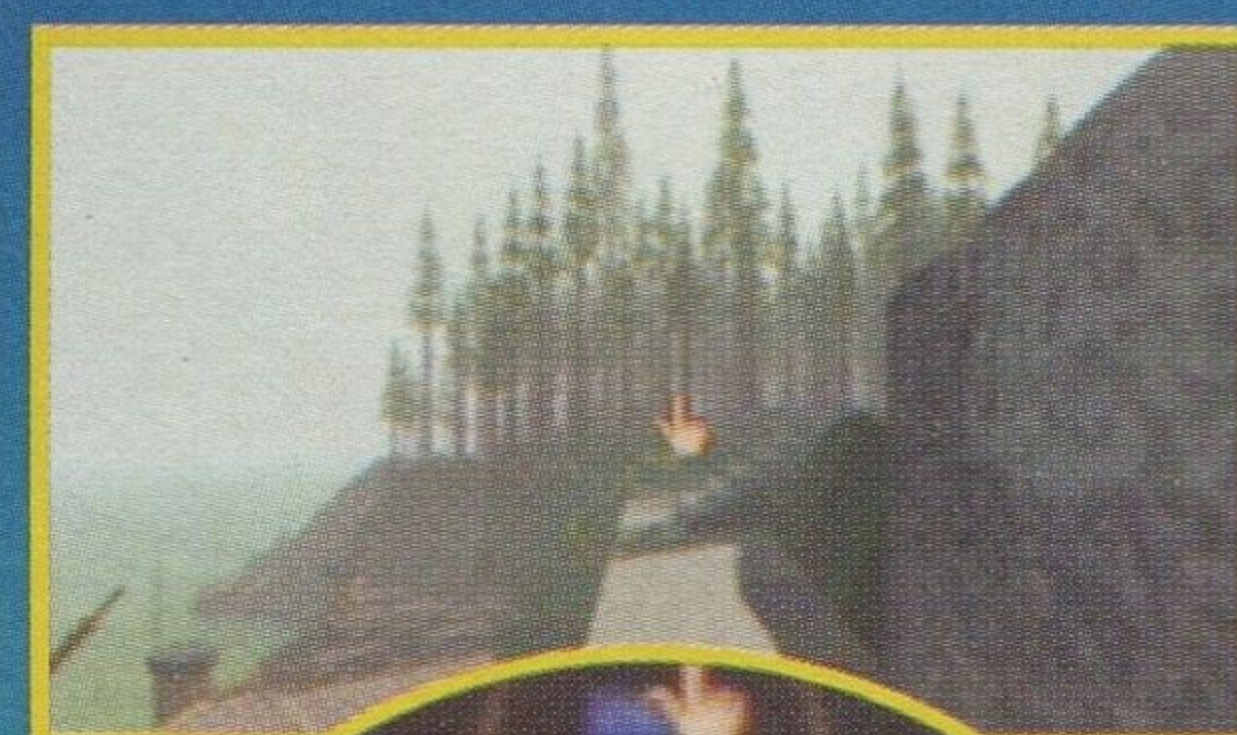
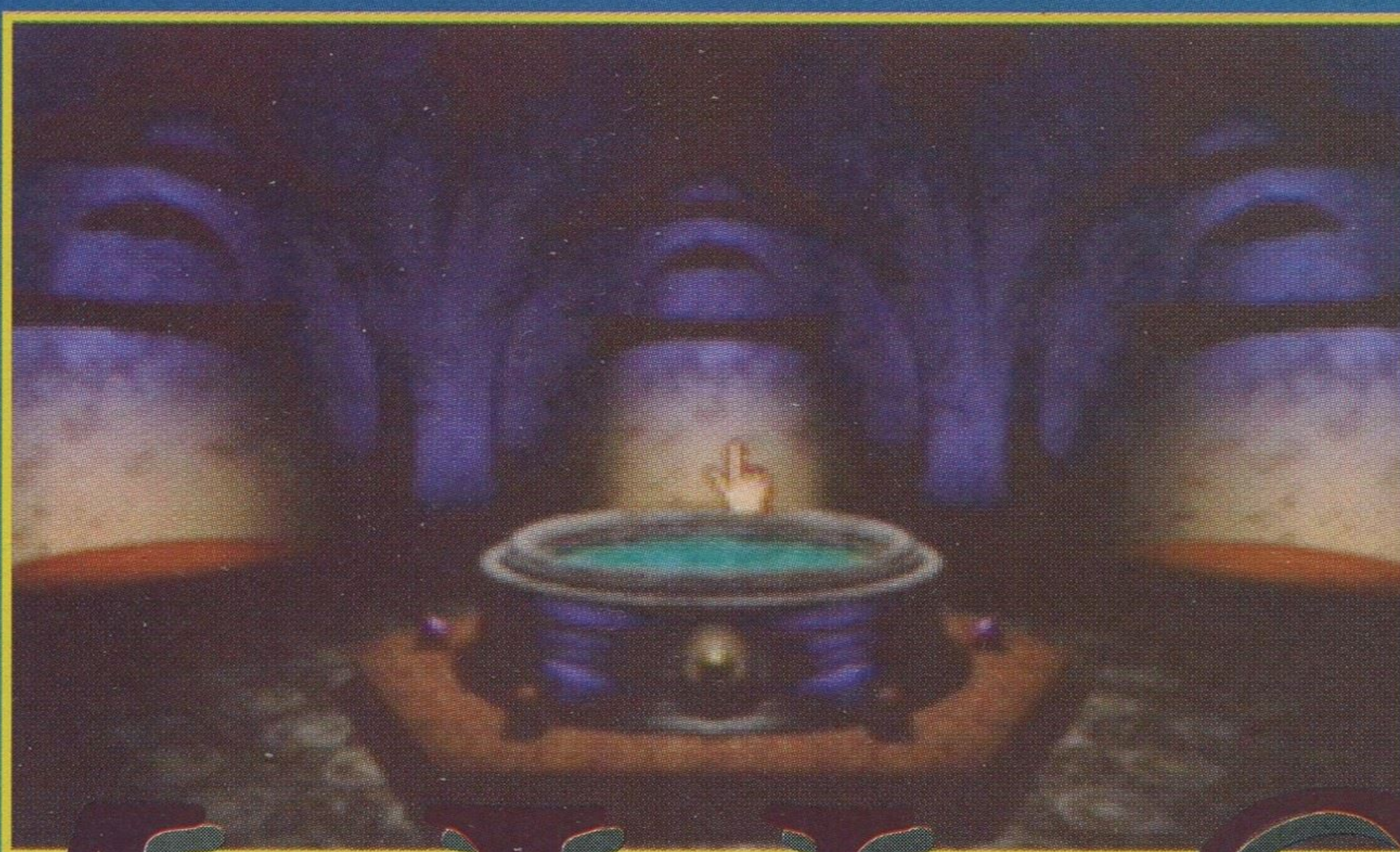
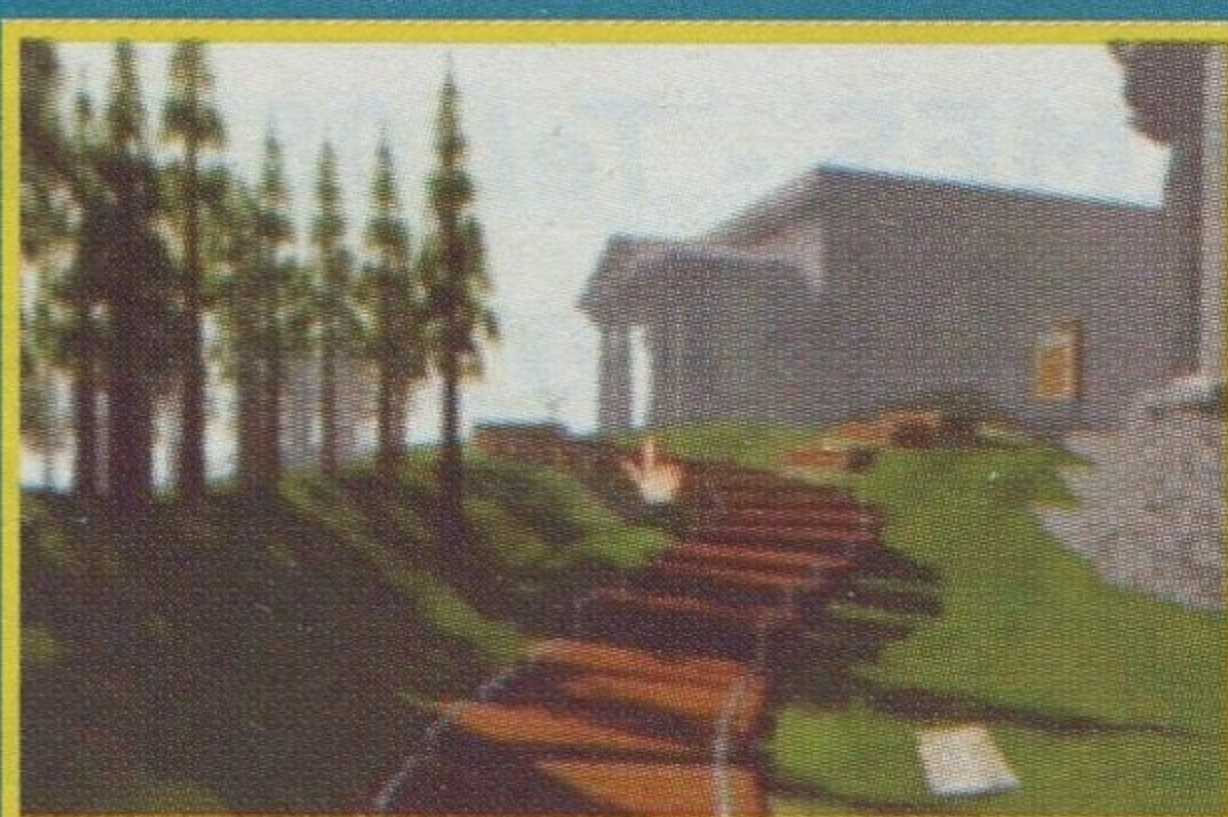
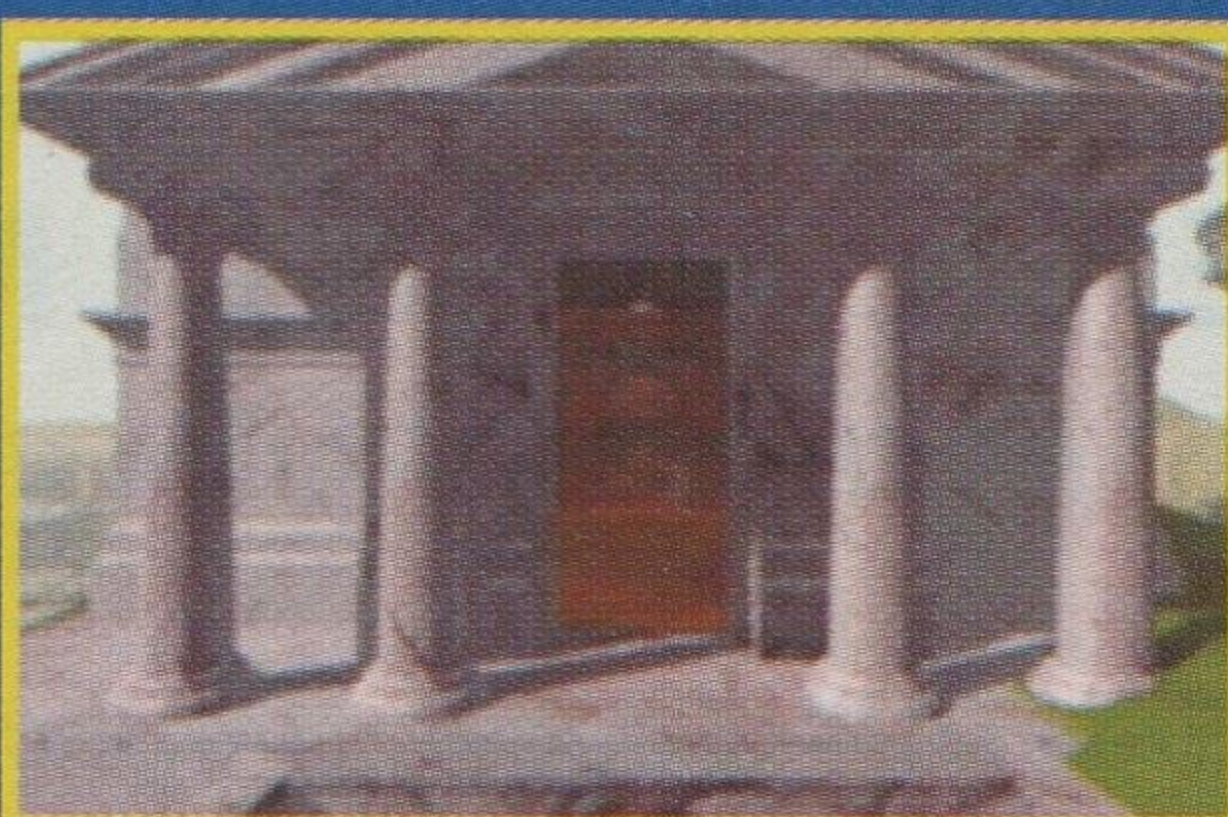
Per indirizzare i movimenti/ selezionare le opzioni

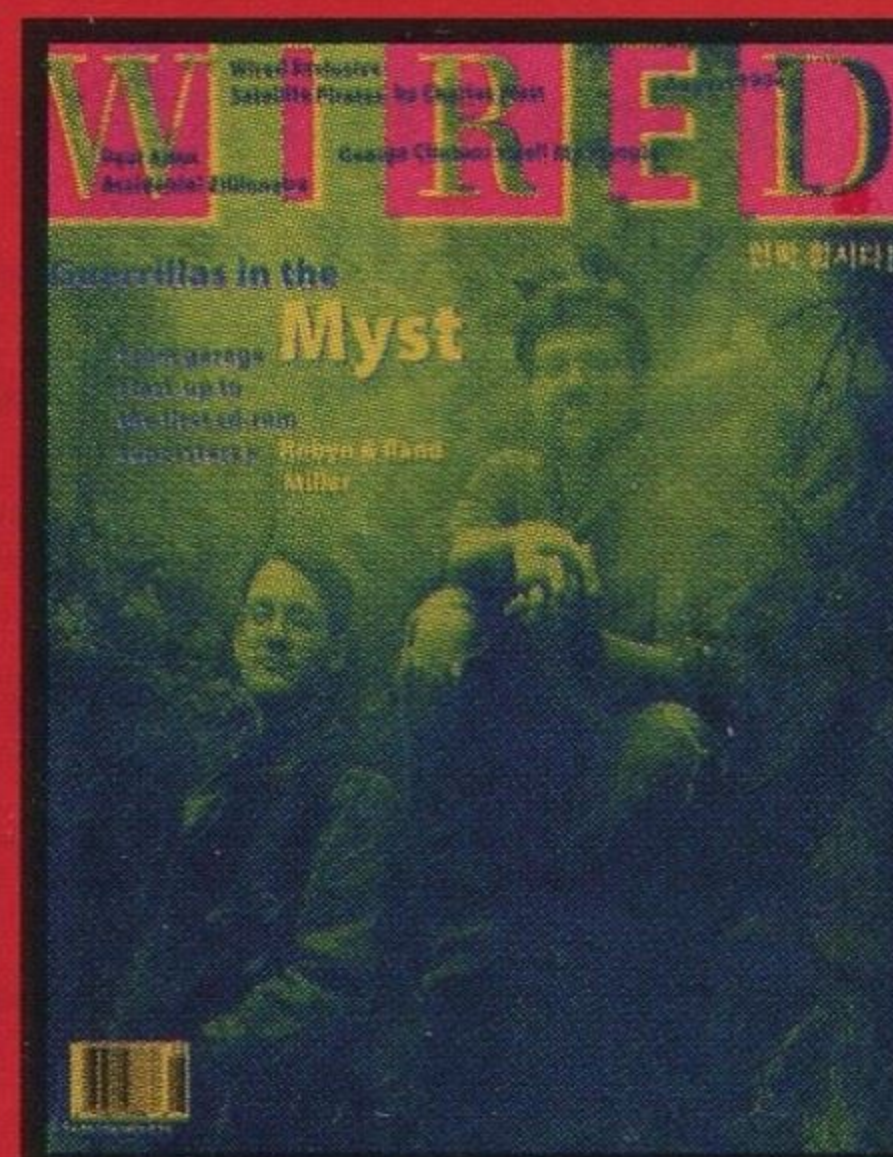
Per confermare l'opzione selezionata

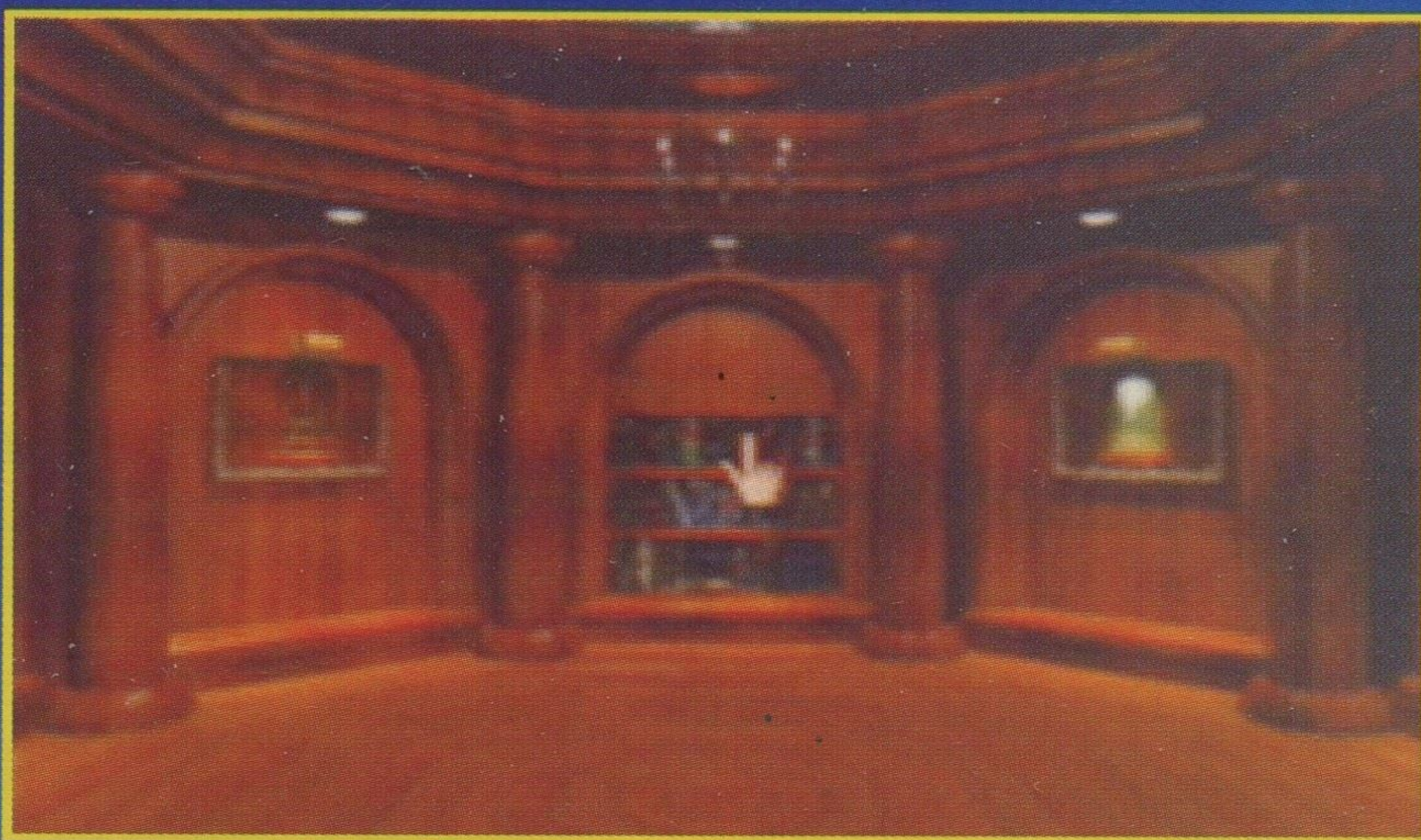
Casa: **SUNSOFT**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **1**

MYST

La prima versione di *Myst*, uscita su CD alla fine del 1993, è stata quella per Macintosh: fu un successo talmente eclatante, soprattutto negli Stati Uniti, che molti hanno attribuito proprio a questo gioco il boom di vendite che la Apple ha registrato, nel corso del 1994, per il CD 300e (il lettore CD-ROM per Mac). Qualche mese dopo l'exploit targato Mela è uscita la versione PC e oggi, a più di un anno dalla prima edizione, è il turno del 3DO. Se nei formati per computer la pubblicazione era stata affidata alla Broderbound (la stessa casa di *Prince of Persia*), per il mercato 3DO se ne occupa direttamente la Panasonic, che ha incaricato i programmatori della giapponese Micro Cabin di convertire il codice per l'Interactive Multiplayer. Il risultato dell'operazione di trasposizione è molto buono e *Myst*, in questa reicarnazione per console, è tecnicamente equivalente alle versioni Mac e PC. Molti possessori di 3DO, tuttavia, non avranno mai nemmeno sentito nominare il titolo di questo gioco e si chiederanno, a ragione, di cosa si tratti: ci arriviamo subito.

La bella illustrazione di copertina raffigura l'immagine di una misteriosa isola, immersa in un'ovattata luce diffusa e ricca di stranissimi edifici: contro il cielo si staglia la figura di un uomo, che sembra precipitare dall'alto proprio sull'isola. Quell'uomo siete voi: vi ritrovate senza un perché, senza uno straccio di spiegazione o di preparazione, nel bel mezzo di un isola stranissima: come se foste cascati dalle nuvole. Ben presto capirete che lo scopo del gioco è innanzitutto capire cosa diavolo è successo e qual è il significato delle strane costruzioni che ci sono sull'isola. Comincerete a esplorare, dap-

Uno dei punti di forza di Myst è sicuramente la grafica, che riesce a creare atmosfere coinvolgenti e misteriose.

La fervida immaginazione dei fratelli Miller è riuscita a dare vita a paesaggi come questi: il vero cuore del gioco.

Ci sono molti rompicapo da risolvere all'interno di quello strano tempio.

La risoluzione grafica di Myst è veramente di altissimo livello.

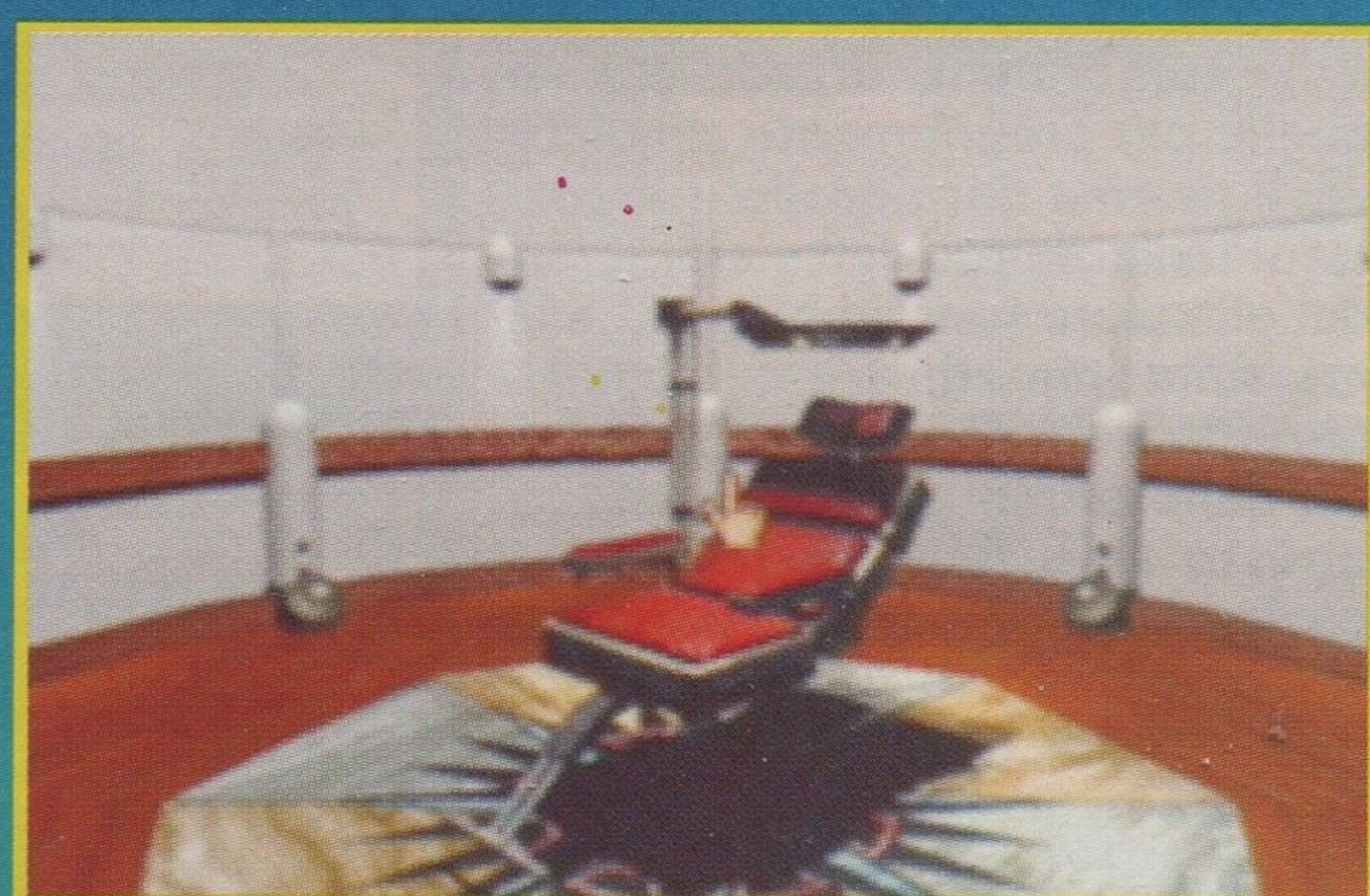
I MYSTERIOSI FRATELLI MILLER

Cosmic Osmo. Qualcuno ha mai sentito questo titolo? Probabilmente no, ma si tratta di uno dei primissimi esperimenti di avventura interattiva basata sulla filosofia "punta e clicca". Gli autori di questo software innovativo erano, un bel po' di anni fa, gli stessi che nel 1993 hanno dato alla luce _Myst_, ossia i fratelli Robyn e Rand Miller della Cyan. Strani personaggi, questi due; figli di un predicatore americano che girava in lungo e in largo gli Stati Uniti raccontando le Scritture alle congregazioni religiose, hanno raggiunto quest'estate uno dei massimi riconoscimenti nell'ambiente informatico di tendenza: la copertina del mensile "Wired", bibbia dei techno-phreak americani. Il "piccolo" Robyn, di sette anni più giovane di Rand, è l'autore degli oltre quaranta minuti di musica digitale inseriti in _Myst_, mentre il fratello maggiore ha svolto la maggior parte del lavoro sul codice. Dopo il grande successo ottenuto, le loro potenzialità tecnologiche si sono decisamente accresciute: ora con una workstation Silicon Graphics e un pacchetto grafico SoftImage possono ridisegnare in brevissimo tempo ogni locazione da qualsiasi prospettiva. Potranno quindi dedicare il massimo delle loro energie agli aspetti puramente creativi dello sviluppo e regalarci con _Myst II_ (atteso con ansia negli USA da tutti gli utenti Macintosh) un'esperienza di gioco ancora più intrigante.

Rimanendo sempre sulla stessa isola nebbiosa (da cui il nome del gioco) viaggerete, tuttavia, nei meandri del tempo, per risolvere un mistero...

Ecco la schermata iniziale: quando comincerete a giocare vi ritroverete in questa stanza e potrete interagire con alcuni degli elementi del background.

prima senza una meta precisa, poi seguendo un filo logico che collega i vari indizi scoperti, fino a venire rapiti dalle atmosfere suggestive di *Myst*. Il vostro cammino sarà agevolato da un'interfaccia utente semplicissima e originale: tutto sta nel puntare il cursore nella direzione in cui volete proseguire o sull'oggetto che volete adoperare: il programma snocciolerà una serie impressionante di schermate dettagliatissime e spettacolari. Attenzione, però: quelli che state ammirando sono sì paesaggi tridimensionali renderizzati dall'incredibile livello di dettaglio, ma si tratta -sia chiaro- di immagini statiche. Nulla è in tempo reale e, d'altronde, immagini così non potrebbero essere che precalcolate: ciò nonostante questo sistema funziona. I ritmi lenti e riflessivi di un avventura, infatti, ben si sposano con un'impostazione a schermate di questo tipo. Il gioco, per la sua natura decisamente anomala nell'ambito delle console, è quindi rivolto a un target leggermente diverso da quello che ha ormai fuso i joypad del 3DO giocando a *Super Street Fighter II Turbo* o a *Road Rash*: chi gli aprirà le porte della propria immaginazione, però, ne verrà ricompensato.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)

Con questo aggeggio, una vera e propria macchina del tempo, potrete spostarvi nelle varie epoche dell'isola.

Sembra proprio una poltrona da dentista, non è vero? Beh, forse è meglio saperne di più prima di sedercisi sopra.

Ogni schermata che incontrerete sarà un vero piacere per gli occhi.

MYST

Il titolo stesso di questo gioco (un'indovinata fusione tra "mist", nebbia, e "mystery") dà un'efficace anticipazione dell'atmosfera rarefatta ed enigmatica dell'avventura. In pochi minuti l'interfaccia utente semplice e potente trascina il giocatore in una specie di universo parallelo: ben presto si acquisisce l'abitudine di cliccare su tutto ciò che di interessante capita sott'occhio e il riflesso condizionato sembra continuare anche dopo aver spento il 3DO... Le atmosfere di *Myst* sono assolutamente uniche, grazie a uno stile grafico nitido e suggestivo ispirato ai romanzi fantastici di Jules Verne, e ad effetti sonori di grandissimo impatto, come il rumore del vento che si sente salendo sulla cima più alta dell'isola. L'unica nota un po' fastidiosa è costituita dai continui accessi al disco, necessari a caricare una schermata dietro l'altra: per vedere girare un gioco come questo al massimo delle sue potenzialità, dovremo probabilmente aspettare Pippin, la nuova console Apple equipaggiata con un lettore CD-ROM a quadrupla velocità.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

3DO

GIOCABILITÁ — 9/10

C'è un puntatore a forma di mano che si sposta sullo schermo: tutto qui. Quel piccolo cursore vi permetterà di esplorare un mondo misterioso grazie a semplici click

GRAFICA — 8/10

Le schermate che si susseguono sono statiche, è vero, ma sono anche bellissime. Scoprire e ammirare una nuova locazione è sempre un'emozione

SFIDA — 9/10

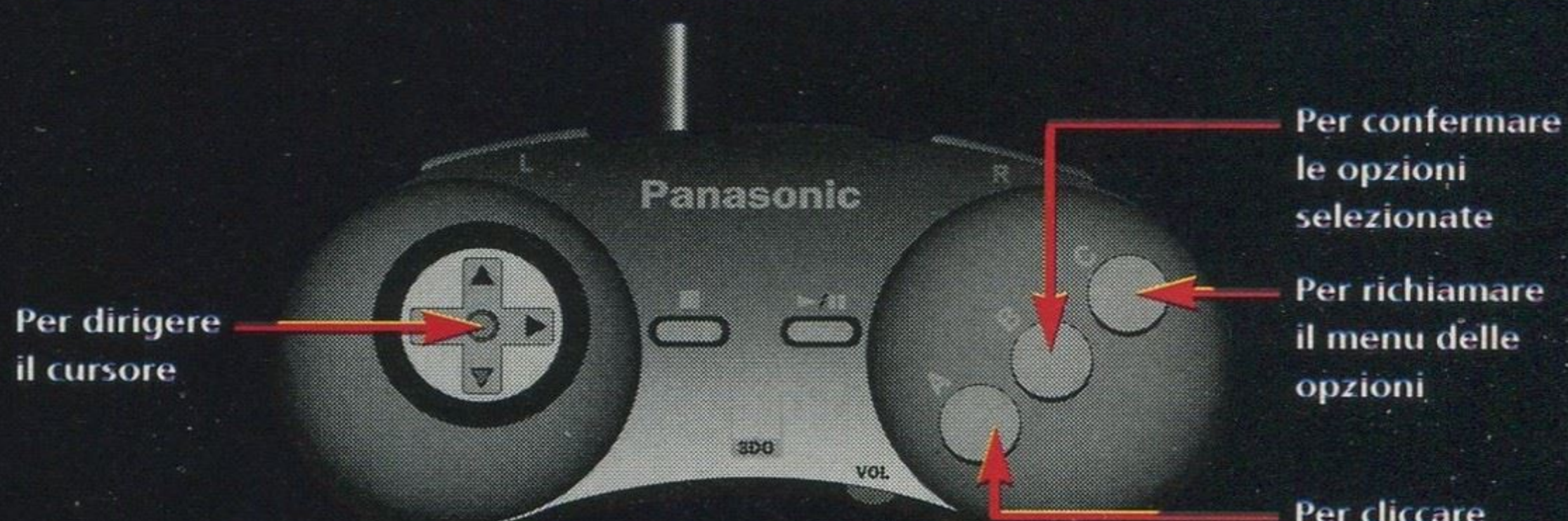
Ci si ritrova sull'isola di *Myst* come sperduti: venire a capo del mistero che ci circonda diventa una sfida intellettuale forte e stimolante, nonché duratura

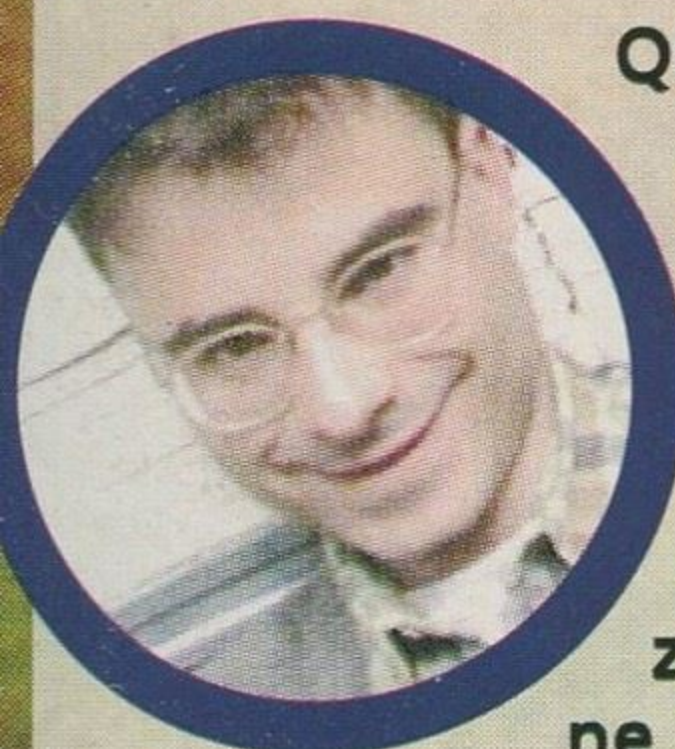
SONORO — 9/10

Più che le musiche, peraltro pregevoli, sono gli effetti sonori a meritare grandi elogi: porte che cigolano, lo sciacquio delle onde, il fischio del vento... molto belli

0 50 60 70 80 90 100

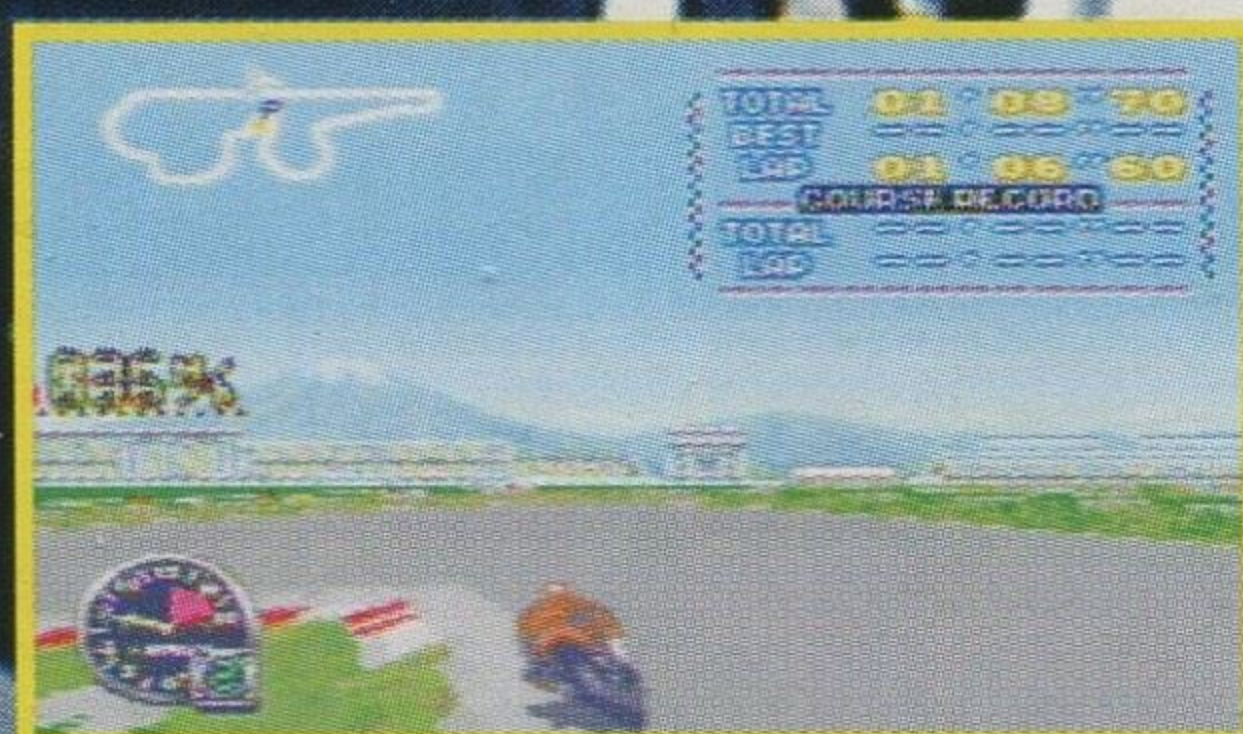
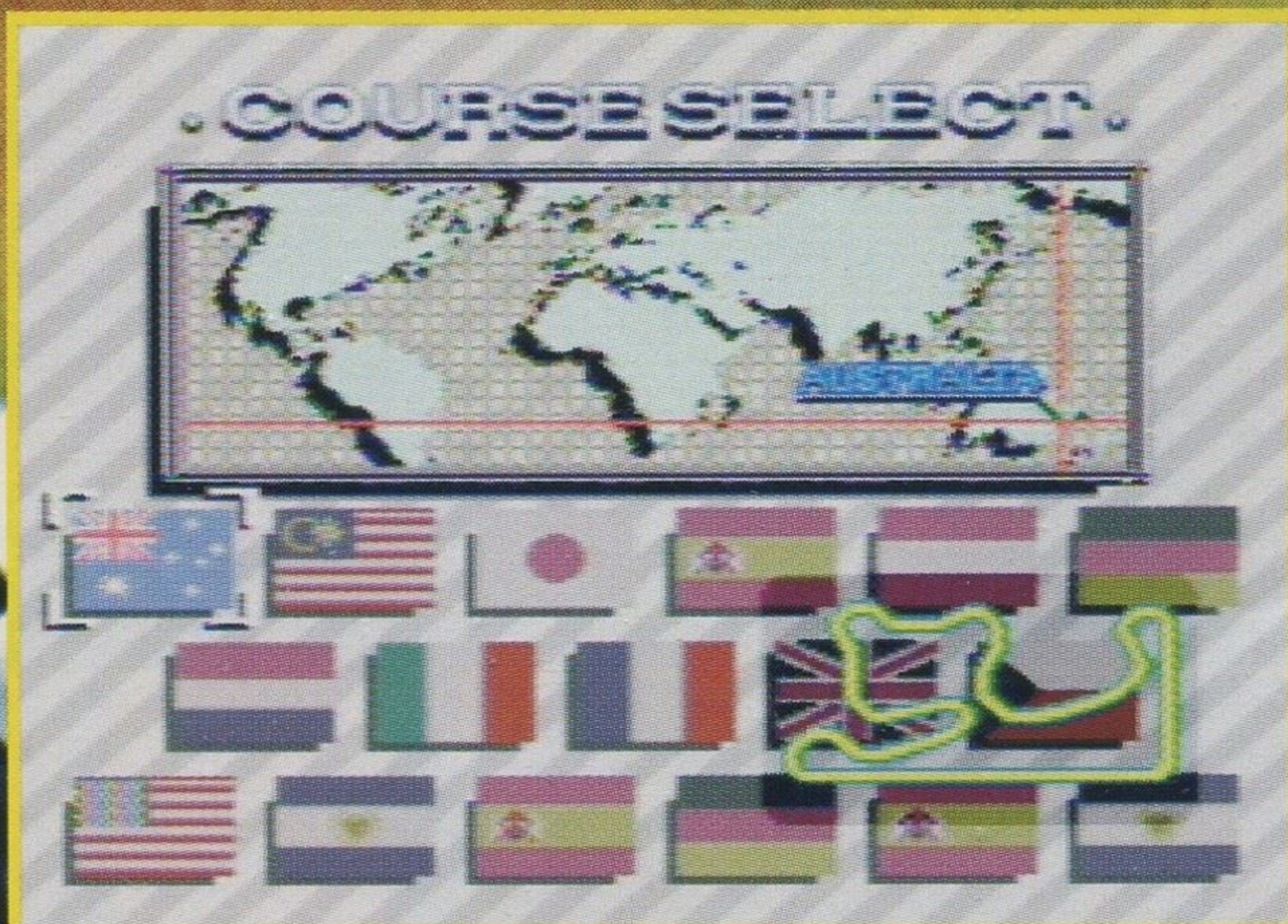
3DO **88**

SOTTO CONTROLLO

P.S. Il gioco supporta il mouse 3DO (consigliato)

Casa: ATLUS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 3

GP-1 PART II

Questo gioco della Atlus che, pur senza gli sfarzi del marchio della Federazione Motociclistica Internazionale, si propone di portare sugli schermi domestici le stesse infuocate atmosfere del motomondiale. *GP-1 Part II* è in buona sostanza un simulatore di guida arcade in cui l'accento è posto più sulle componenti arcade che su quelle più propriamente simulative. Il sistema di controllo e le reazioni della motocicletta agli input del giocatore sono improntati alla massima immediatezza, così da garantire un feeling istantaneo fin dalle prime partite, anche se questo significa sacrificare la profondità di gioco e la sofisticatezza dei modelli fisici riprodotti (ruolo della forza centrifuga e degli spostamenti di baricentro nelle curve, aderenza delle gomme all'asfalto ecc.). A una struttura di gioco di questo tipo si adatta molto bene l'uso dell'ormai celeberrimo Mode 7 del Super Nintendo: la pista ruota con grande disinvoltura intorno alla moto mentre si susseguono curve e rettilinei. Oltre alla modalità a due giocatori, le opzioni del gioco comprendono la possibilità di partecipare a un Campionato, la scelta fra sei diverse motociclette più o meno palesemente ispirate ai veri mezzi ufficiali giapponesi e italiani, una libera configurazione dei comandi e la facoltà di settare tre diversi livelli di difficoltà. Completa il tutto una sezione gestionale, in cui bisogna migliorare progressivamente le prestazioni della moto, acquistando nuovi motori, sospensioni,ecc.

•Pentothal

Nell'opzione a due giocatori, l'utilizzo dello split screen è ormai una regola.

L'uso del Mode 7 rende giustizia a uno sport legato alle alte velocità.

Il momento della partenza è sempre il più emozionante.

Certo che "piegare" in questo modo in rettilineo non è il massimo della vita!

GP-1 PART II

Partendo dal presupposto che il miglior gioco di guida in Mode 7 per Super Nintendo è e resta l'ineguagliato *Super Mario Kart*, di questo *GP-1 part II* si possono apprezzare la fluidità delle rotazioni della pista e l'immediatezza delle risposte della moto ai comandi. Purtroppo, però, tutto ciò non basta a fare di questo titolo un classico come *SMK*, *F-Zero* o *Street Racer*. Se è vero che la moto risponde bene ai comandi, infatti, è anche vero che il comportamento dinamico del mezzo si dimostra alla lunga un po' superficiale e ripetitivo. Di fatto la moto si limita a sbandare quando la velocità è troppo elevata in rapporto all'angolazione della curva (innescando un controsterzo simile a quello del coin-op *Suzuka 8 Hours*): così la guida veloce si riduce a un sistematico dosaggio di questa perdita di aderenza. Nel complesso, più che guidare una moto, sembra di agire su un interruttore on-off che, a seconda della velocità, determina o meno la derapata. E questo, purtroppo, finisce col condizionare un po' il giudizio globale.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (6/10)

Immediata e appagante finché non mostra i limiti causati da un modello simulativo un po' troppo sempliciotto: alla lunga il controllo diventa troppo prevedibile

GRAFICA (6/10)

L'aspetto complessivo è scarno, ma la mancanza quasi assoluta di elementi di contorno (il tutto è rigorosamente bidimensionale) è compensata da una buona fluidità

SFIDA (7/10)

Il numero ragguardevole di piste (diciassette in tutto), la presenza della modalità a due giocatori e del Campionato del Mondo garantiscono una discreta longevità

SONORO (6/10)

Normale amministrazione sul versante sonoro, con musichette anonime fra una gara e l'altra e un rombo di motori non particolarmente impressionante

SNES 68

SOTTO CONTROLLO

Per scalare una marcia (cambio manuale)

Per mettere una marcia superiore (cambio manuale)

Per controllare la moto

Per accelerare

Per frenare

P.S.: Il set dei comandi è riconfigurabile a piacere

CONSOLE GAMES

51015 - Monsummano Terme (Pistoia) - Via Empolese, 36

Tel. 0572/953618 - Fax 0572/951864

SUPERNINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY
EARTH WORM JIM
SECRET OF MANA
FINAL FANTASY III
LION KING
THEME PARK
IL LIBRO DELLA GIUNGLA
NBA JAM T.ED.
NBA LIVE 95
POWER DRIVE
INT. SUPERSTAR SOCCER
STUNT RACE FX
TETRIS E DR. MARIO
MORTAL KOMBAT II
PITFALL
E MOLTI ALTRI

SUPER OFFERTE

MEGAMAN X	69.000
VORTEX	99.000
FATAL FURY 2	89.000
BEST OF THE BEST	49.000
STARWING	59.000
YOUNG MERLIN	89.000
WORLD CUP USA 94	59.000
PARODIUS	69.000
STREET RACER	99.000
BATTLE TOADS	59.000
ALIEN 3	59.000
WORLD CUP USA 94	59.000
SUPER METROID	99.000
BEST OF THE BEST	49.000
STARWING	69.000
LEGEND	99.000

MEGADRIVE

DRAGON
THE LEGEND OF THOR
SOLEIL
NBA JAM T. ED.
CLAYFIGHTER
POWER DRIVE
FIFA SOCCER 95
THEME PARK
PROBOTECTOR
URBAN STRIKE
ROCK & ROLL RACING
EARTH WORM JIM
STREET RACER
NBA LIVE 95
PHANTASY STAR IV
SHINING FORCE 2

MEGA OFFERTE

FIFA SOCCER	59.000
CASTELVANIA	69.000
ROBOCOP VS TER.	59.000
COMBAT CARS	69.000
SYLVESTER	69.000
ROCKET KNIGHT ADV.	59.000
SHAQ FU	69.000
ART OF FIGHTING	79.000
ROCKETKNIGHT	59.000
JAMES POND 3	49.000
LOTUS TOURBO CH.	49.000

32X

DOOM
FAHRENHEIT
TEMPO
VIRTUA RACING DELUXE
COSMIC CARNAGE
MORTAL KOMBAT II
MOTOCROSS
METAL HEAD
KNOKLES CAOTICS

3DO

THEME PARK
DRAGON'S LAIR 2
SPACE ACE
NOVA STORM
THE NEED FOR SPEED
GEX
RETURN FIRE
DOOM
MYST
ROAD RUSH
FLASH BACK
JOYPAD 6 BUTTONS
JOYPAD INFRARED (2 PEZZI)
MODULO F.MOTION VIDEO TEL
11 HT HOUR

3DO OFFERTE

JAMMIT BASKET	89.000
WAY OF THE WARRIOR	79.000
CRASH BURN	89.000
SAMURAI SHODOWN	119.000
FIFA SOCCER	109.000
SEWER SHARK	89.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	99.000
SUPERWING COMMANDER	69.000
OUT OF THIS WORLD	89.000
SHOCK WAVE	89.000

JAGUAR

RAYMAN
VAL D'ISERE
IRON SOLDIER
SYNDICATE
POWER DRIVE
BURN OUT
FIGHT FOR LIFE

CD PLAYER	TEL.
DOOM	110.000
CHEKERED FLAG	110.000
ALIEN VS PREDATOR	129.000

SONY PLAYSTATION

RIDGE RACER
TOSHINDEN
MOTOR TOON GP
KILEAK THE BLOOD
GUNDAM
TEKKEN

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER
DAYTONA USA
PANZER DRAGON
DEADALUS
VICTORY GOAL
SHINOBI
JOYPAD
VOLANTE PER DAYTONA

Vieni a trovarci. Siamo a soli 2 Km dall'uscita autostradale di Montecatini Terme, direzione Monsummano T. (destra)

" SIAMO APERTI LA DOMENICA "

(chiuso il martedì)

DISPONIBILI TITOLI PER NEO GEO CD, GAME BOY E GAME GEAR

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONARE

SEGA SATURN
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)

SONY PLAY STATION
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)

3DO FZ10
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
- PERMUTA DELL'USATO -
- NOLEGGIO -

FLASH GAMES

VIA VALDIERI 12 - 10139 TORINO
TEL./FAX 011/4340289

UNA TELEFONATA SALVA IL PORTAFOGLIO

ORARIO: Lunedì - Venerdì: 14,00 - 19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

TITOLI S. NINTENDO

– ALADDIN (U)	L.	98.000
– BIKER & MICE (E)	L.	114.000
– BREATH OF FIRE (U)	L.	124.000
– CANNON FODDER (E)	L.	118.000
– VORTEX (U)	L.	104.000
– GAIA SABRE (J)	L.	89.000
– ILLUSION OF GAIA (U)	L.	139.000
– INTERN. S. STAR SOCCER (I)	L.	128.000
– MAXIMUM CARNAGE (E)	L.	99.000
– MECHWARRIOR (E)	L.	74.000
– MEGA MAN X2 (U)	L.	124.000
– NINJA WARRIORS (U)	L.	74.000
– POWER DRIVE (E)	L.	99.000
– RABBIT RAMPAGE (U)	L.	74.000
– SYNDICATE (E)	L.	119.000
– S. BOMBERMAN 2 (J)	L.	109.000
– T2 ARCADE GAME (J)	L.	59.000
– RANMA 1/2 4 (J)	L.	128.000
– ROYAL RUMBLE (J)	L.	74.000
– SOCCER KID (J)	L.	94.000

NEO GEO CD

– WORLD HEROES 2 JET	L.	88.000
– KING OF FIGHTER 94	L.	78.000
– SAMURAI SPIRIT	L.	74.000
– VIEW POINT	L.	92.000
– MAGICIAN LORD	L.	84.000
– TOP PLAYER'S GOLF	L.	59.000
– SUPER SIDE KICK 2	L.	65.000
– KING OF THE MONSTER 2	L.	68.000
– STREET HOP	L.	92.000
– FATAL FURY 3		TELEF.
– WORLD HEROES 2		TELEF.
– GALAXY FIGHT		TELEF.
– TOP HUNTER	L.	95.000
– BASEBALL STARS 2	L.	59.000

PER MOTIVI DI SPAZIO NON È POSSIBILE ELENCARE TUTTO IL DISPONIBILE

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES:
M. DRIVE • S. NINTENDO • G. GEAR • G. BOY • NEO GEO
SATURN • PLAYSTATION • MEGA CD • AMIGA • 3 DO • 32X
COMPUTERS • CD ROM • SOFTWARE • PERMUTA E VENDITA USATO

ATTENZIONE DA NOI TESSERA IN OMAGGIO PER RECUPERO SINO AL 4% DEI TUOI ACQUISTI

CONSOLES

– MEGADRIVE 2 - CON 2 JOYPAD 6 TASTI	L.	215.000
– MEGADRIVE 2 - CON 2 JOY/6T + SONIC 2	L.	235.000
– GAME GEAR	L.	160.000
– MEGA CD CON 1 GIOCO	L.	379.000
– S. NINTENDO CON 2 JOYPAD	L.	229.000
– S. NINTENDO CON 2 JOY + S.S. FIGHT. T.	L.	239.000
– S. NES USA + SCART	L.	228.000
– S. FAMICOM + SCART	L.	358.000
– NEO GEO CD + GIOCO	L.	890.000
– SATURN + V. FIGHTER	L.	1.239.000
– SATURN + 2 GIOCHI	L.	1.300.000
– SONY PLAYSTATION		TELEF.

OCCASIONI *(sino ad esaurimento scorte)*

– MEGADRIVE DA	L.	139.000
– NEO GEO CARTR. E GIOCHI		TELEF.
– TITOLI M. DRIVE DA	L.	16.000
– TITOLI S. NINTENDO DA	L.	28.000

SONY PSX

– TOH SHIN DEN	L.	174.000
– COSMIC RACE	L.	174.000
– CYBER SLEAD	L.	174.000
– TEKKEN		TELEF.
– SPACE GRIFFON	L.	176.000
– MOTOR TOON GP	L.	176.000
– CRIME CRACKER	L.	176.000

TITOLI MEGA DRIVE

– BATTLE TOADS	L.	44.000
– CANNON FODDER	L.	104.000
– DRACULA	L.	59.000
– DRAGON	L.	79.000
– ECCO THE DOLPHIN	L.	58.000
– ETERNAL CHAMPION	L.	54.000
– GLOBAL GLADIATOR	L.	39.000
– JIMMY WHITE'S	L.	69.000
– NBA JAM TOURN ED.	L.	104.000
– MEGA TURRICAN	L.	74.000
– MICROMACHINES 2	L.	84.000
– POWER DRIVE	L.	99.000
– PROBOTECTOR	L.	104.000
– ROAD RASH 3	L.	109.000
– SPLATTER HOUSE 3	L.	58.000
– FIFA INT. SOCCER 95	L.	108.000
– STORY OF THOR	L.	154.000

SATURN

– GALE RACER	L.	99.000
– VICTORY GOAL	L.	138.000
– DAYTONA	L.	172.000
– PANZER DRAGON	L.	158.000
– CLOCKWORK KNIGHT	L.	114.000

TITOLI 3DO 32X TELEFONARE ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

TUTTO IL MATERIALE È COPERTO DA GARANZIA PREZZI IVA COMPRESA VENDITA PER CORRISPONDENZA

Casa: UBI SOFT
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

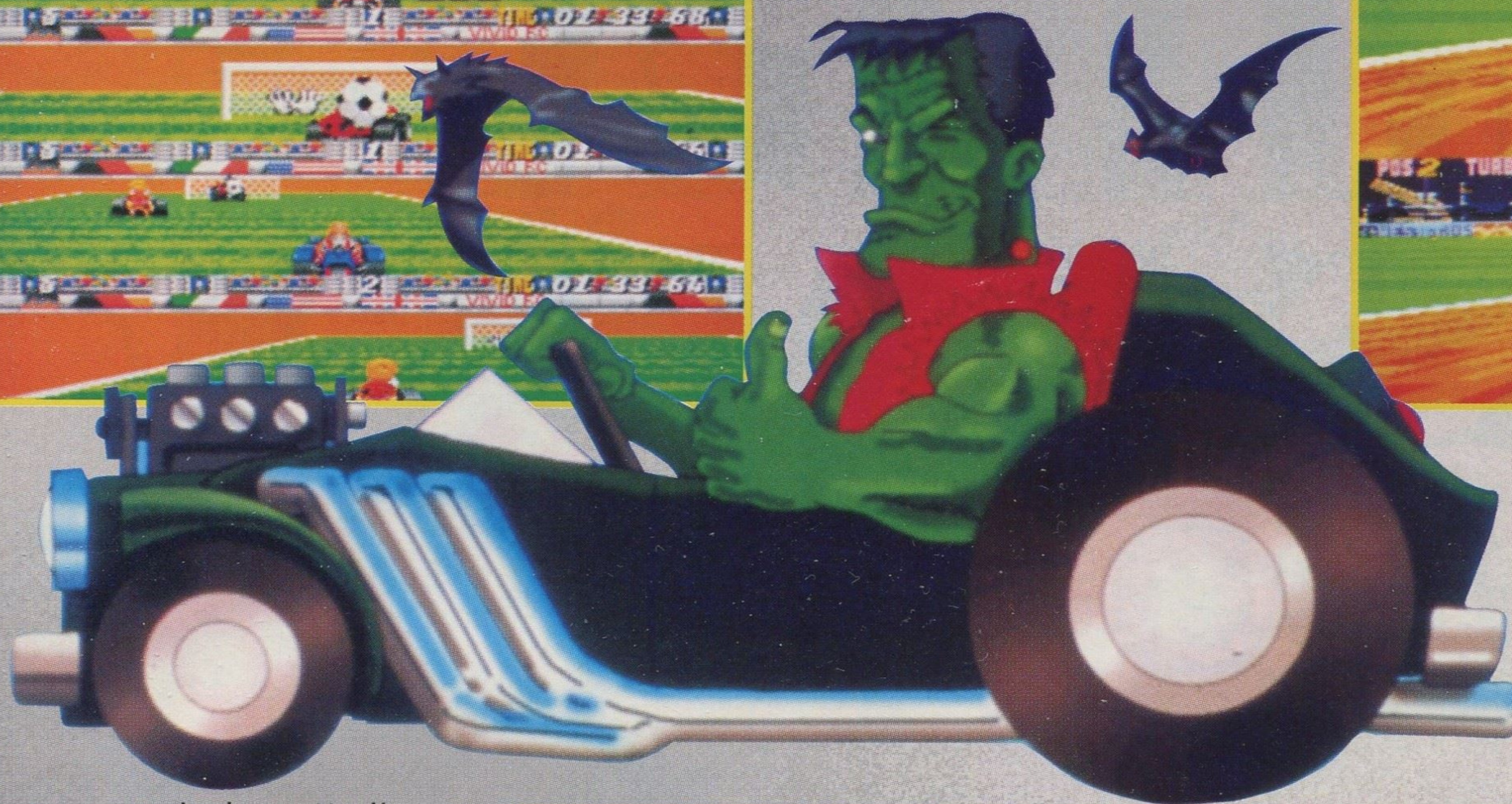
Volareee, oh, oh oh. In *Street Racer* tutto è possibile!

A sinistra, ecco due degli attacchi speciali in dotazione ai concorrenti. *Sotto*, una carrellata dei protagonisti del gioco.

STREET RACER

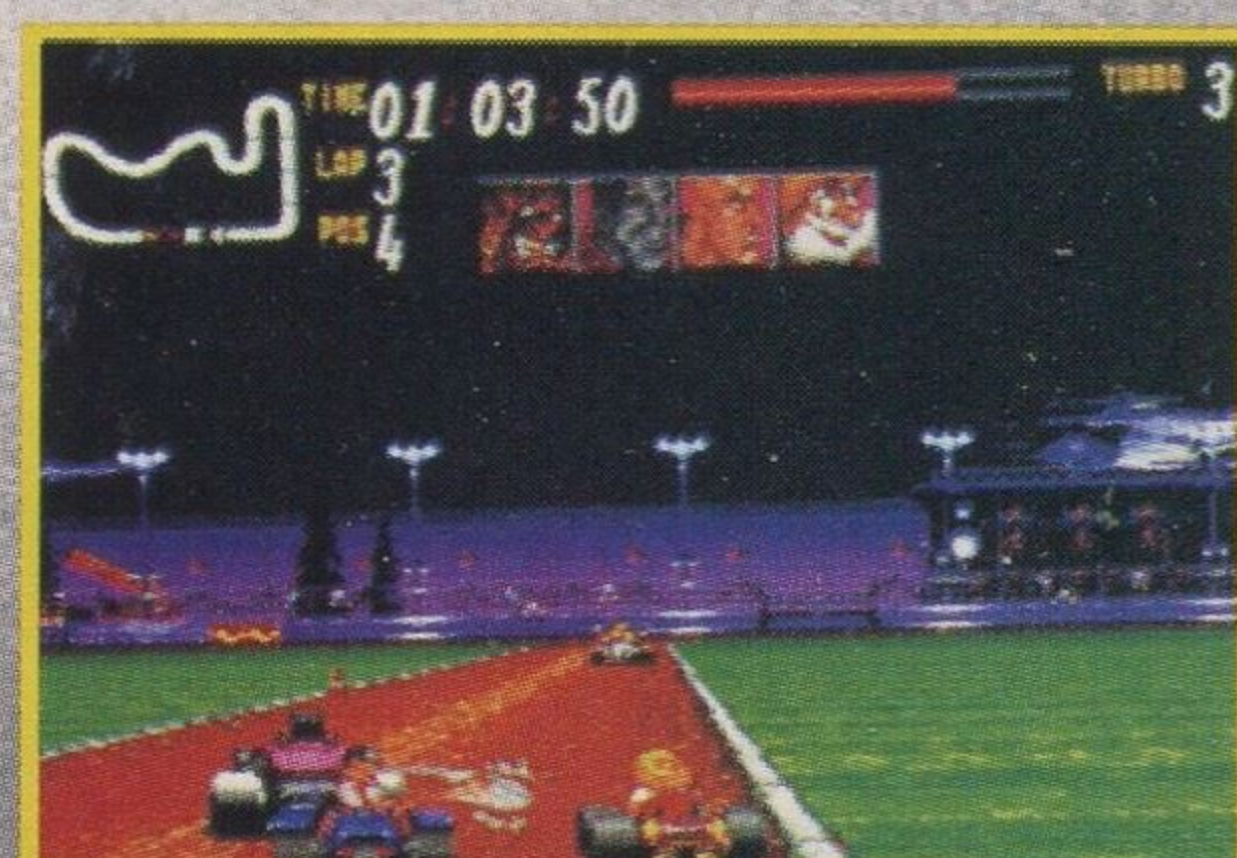
POWER GAME

A volte può capitare che un fedele lettore di Gippì sia talmente attaccato alla sua console da saltare a pie' pari le recensioni di giochi per le macchine concorrenti. Grave errore! Talvolta, infatti, capita che a distanza di qualche tempo esca la conversione di quel dato gioco anche per la console del lettore in questione. A questo punto a noi tocca fare un'altra recensione per essere sicuri che nessuno possa perdersi un titolo di gran valore. Insomma, signore e signori, è arrivata la conversione di *Street Racer* per Mega Drive!
Fino a questo momento sembrava che giochi del genere fossero patrimonio esclusivo dello SNES, d'altra parte pareva impossibile ottenere una grafica del genere senza l'ausilio del Mode 7. L'Ubi Soft, invece, con questa conversione dimostra che tutto è possibile, basta volerlo. Finalmente potremo cimentarci anche su MD con un'avvincente gara di go-kart. Gli otto partecipanti alla gara sono tutt'altro che normali. C'è Frank, un emulo del mostro del Dottor Frankenstein, Suzulu, un classico appartenente di una tribù africana, Surf, un'affascinante bionda, Sumo San, tipico sportivo nipponico leggermente obeso, Raphel, un incrocio tra un paninaro e uno yuppie, Biff, un'energumeno deci-

Nel modo a quattro giocatori lo schermo viene splittato in questo modo, ma il divertimento non dimunuisce.

samente pericoloso, Hodja, un simpatico vecchietto pieno di risorse, e Helmut, reincarnazione del mitico Barone Rosso. Dovrete scegliere il vostro favorito in base alle caratteristiche tecniche della sua macchina e in base all'efficacia dei suoi attacchi. L'unico modo per vincere, infatti, è cercare di sbattere fuori strada gli avversari. Per far questo si possono usare direttamente le maniere forti, ovvero prendere a pugni chiunque tenti di superarvi, o si può ricorrere a degli sporchi mezzucci, differenti per ogni singolo personaggio e assolutamente letali.
Oltre al gioco principale, sono presenti due sottogiochi che risultano perfetti per svagarsi un po' tra uno sfidone e un'altro. In particolare potrete sfidare i vostri amici in una stravagante partita di calcio, ovviamente senza per questo dover abbandonare i vostri preziosi go-kart.
Vorrei soffermarmi, infine, su una delle qualità maggiori di questo titolo. Mi riferisco alla possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, un'opzione sempre bene accetta, soprattutto se realizzata in maniera adeguata come in questo caso. Lo schermo si splitterà in quattro sezioni, e dopo che ci avrete fatto l'abitudine non potrete che divertirvi di brutto.

• *Trust*

In questa schermata si può scegliere il proprio personaggio.

Un'immagine di una delle avvincenti, quanto scorrette, sfide redazionali.

Per vincere bisogna obbligatoriamente prendere a pugni gli avversari.

STREET RACER

Quando arrivò in redazione la versione SNES nessuno, pur apprezzando senza condizioni il gioco, gridò al miracolo. Avevamo già giocato per mesi a *Super Mario Kart*, e più che ritenerlo un clone, oppure un upgrade, non si potava fare. Questa versione per Mega Drive, pur dimostrando i limiti della macchina, rientra sotto un altro tipo di discorso. Il 16-bit della Sega il Mode 7 se lo sogna, ma sembra che *Street Racer* riesca a risolvere questi i problemi hardware senza affanno. È chiaro che le differenze ci sono, però è vero che un gioco di corse così frenetico e divertente i possessori di MD non l'hanno ancora visto, e tanto meno giocato. L'Ubisoft ha quindi mantenuto fede alle promesse fatte, realizzando un titolo estremamente giocabile, soprattutto se si considera l'opzione a più giocatori che lo rende sicuramente unico nel suo genere. Gli aspetti presenti nella versione SNES sono rimasti immutati, questo significa che lo sforzo di programmazione della Vivid Image, che ha realizzato il gioco, è stato enorme. Come non apprezzarlo?

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ (9/10)
Su MD è difficile vedere un gioco di corsa in grado di "performare" in questo modo, massimo rispetto alla Vivid Image

GRAFICA (8/10)
Non male, ma neppure infallibile. Non raggiunge i livelkli del SNES, ma le macchine, si sa, sono differenti

SFIDA (9/10)
La possibilità di giocare in quattro è senza dubbio imperdibile, ma anche in due il titolo rimane un'esperienza fuori dal comune

SONORO (7/10)
D'accordo, non si dovrebbero fare paragoni con la versione SNES, ma è altrettanto vero che il sonoro perde un po'

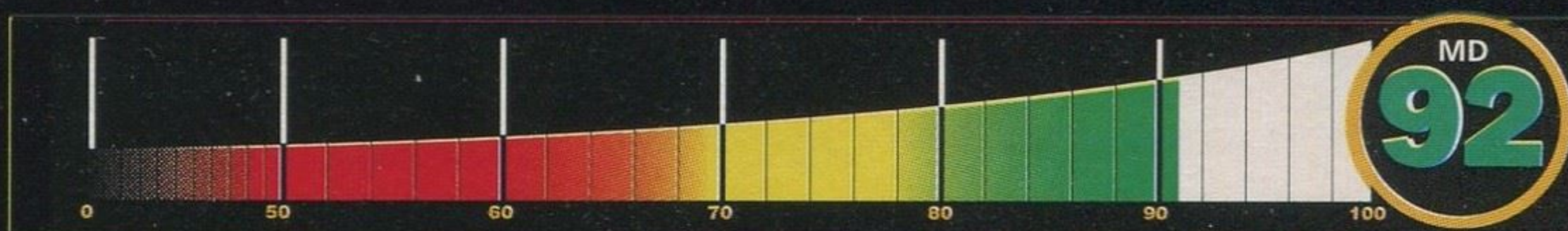
MD **92**

SOTTO CONTROLLO

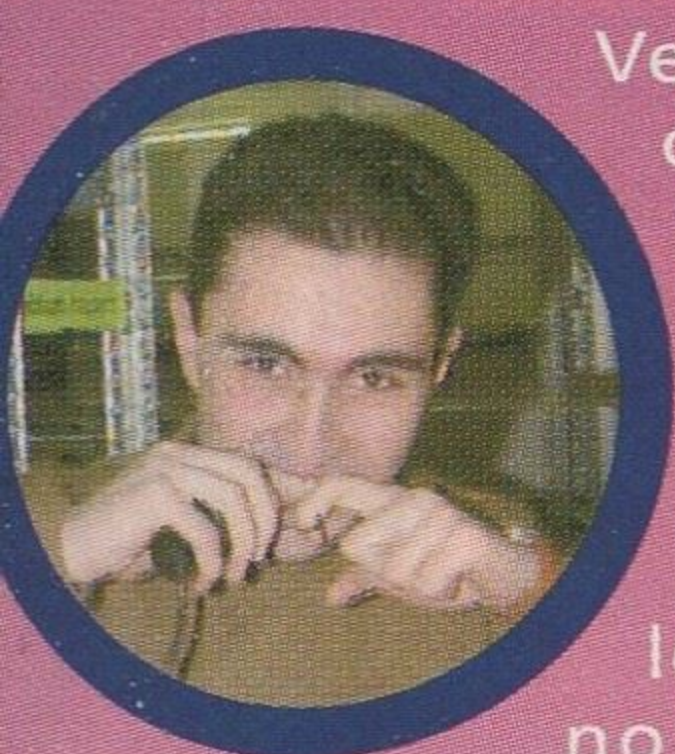
Muove le vetture

Per effettuare gli attacchi speciali

Per accelerare

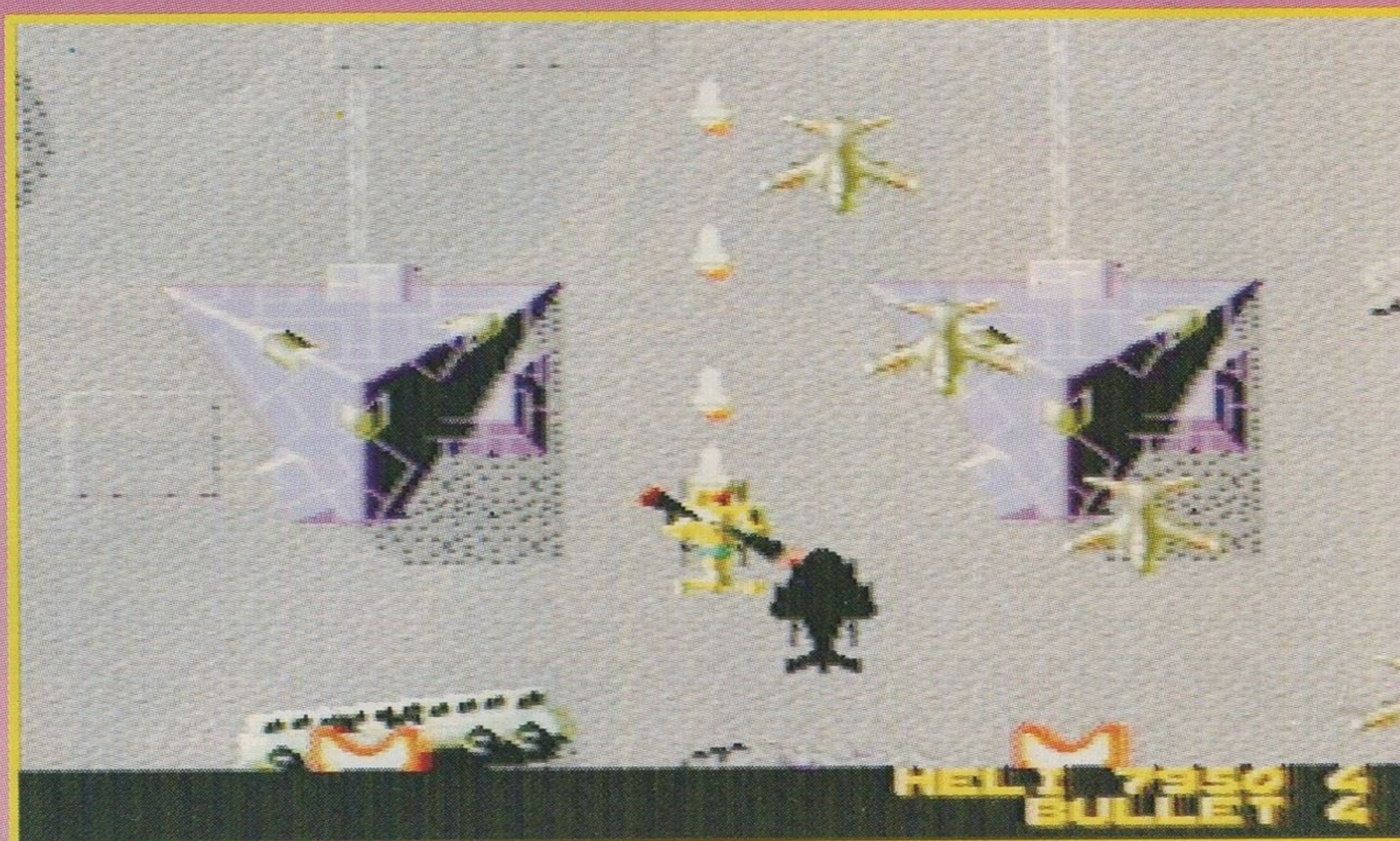
Per frenare

Casa: SALES CURVE
N°Giocatori: 1/2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

MEGA SWIV

Il classico scorrimento verticale vi accompagnerà dall'inizio alla fine.

Vedere i nostalgici di redazione andare in giro sospirando "Amiga dove sei" non è un bello spettacolo. Ancora meno lo è sentirli aggiungere "Amiga non ci sei" e "Amiga non esisti", innanzitutto perché Striscia la Novizia potrebbe indiziarci di pubblicità occulta in favore dell'ormai miliardario Cecchetto e, in secondo luogo, perché i più giovani, che non hanno avuto la possibilità di giocare con *Swiv* al tempo della sua uscita sul Tastierone Beige della Commodore, non comprenderebbero queste strane affermazioni. Il motivo di tale cruccio è presto svelato: la Sales Curve Interactive ha pensato di togliere la polvere a un titolo che tanta fama e tanto successo le aveva portato diversi anni or sono realizzandone una tardiva (a dir poco...) conversione per il sempreverde Mega Drive. Non temano, però, gli appassionati del gioco originale: i programmatori della SCI non hanno minimamente ritoccato il loro hit e anzi, credendo che, come quando vide la luce secoli fa, fosse ancora troppo innovativo per i nostri mappati tempi, lo hanno addirittura imbruttito. Troverete quindi astronavine nemiche che vi attaccano in schiera, cattivoni di fine livello tirati fuori dalla naftalina per l'occasione e addirittura i preistorici "contenitori di Power Up" da abbattere a forza di colpi. Cose tristi che speravamo di aver lasciato alle spalle per sempre. È evidente che la *forza del tuono* non abita più qui: sorprende però che questo gioco sia distribuito proprio dalla Time Warner Interactive, che in passato si è fregiata di titoli come *Rise of the Robots* (so' ironico!)...

• Gearloose

Si ringrazia Odis - Roma

I bonus sullo schermo sono pronti per essere catturati dal vostro elicottero.

I nemici vi attaccheranno da ogni dove, ma il problema più grosso sarà resistere davanti alla console per più di dieci minuti!

MEGA SWIV

Realizzare una conversione di un gioco non più nuovo spesso equivale a un fallimento: sfortunatamente, *Mega SWIV* non sfugge a questa regola. Dal punto di vista tecnico, infatti, l'unica cosa nella media è il sonoro. Per il resto, la SCI ha stranamente peggiorato il titolo rispetto alla vecchia versione per Amiga, rendendo il tutto estremamente scarno: grafica piatta, giocabilità ridotta ai minimi termini per colpa di un metodo di controllo semplicemente disastroso e difficoltà, come logica conseguenza, solitamente eccessiva. Inoltre durante il gioco aleggia una fortissima sensazione di déjà-vu e, soprattutto, di "vecchio" che, come se non bastassero i difetti già menzionati, nuoce enormemente a questa cartuccia. Mi sembra quindi inutile fare paragoni con gli altri sparatutto disponibili per il 16 bit della Sega, visto che questo genere è sempre stato uno dei punti di forza del Mega Drive: c'è di molto meglio in giro, e sicuramente anche ad un prezzo inferiore.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

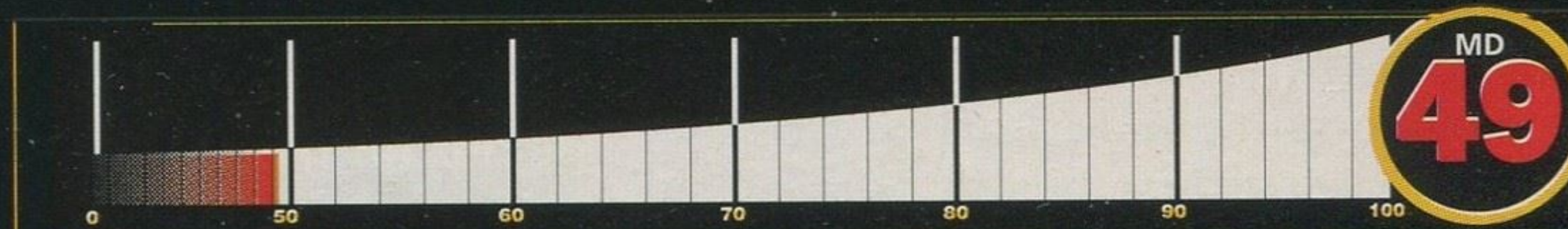
MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ (4/10)
È terribilmente frustrante fin dall'inizio. Se poi considerate che il sistema di controllo è abbastanza approssimativo...

GRAFICA (7/10)
Praticamente un gioco per Master System che gira sul Mega Drive senza aver bisogno dell'adattatore

SFIDA (2/10)
Dopo i primi venti secondi di gioco vi renderete conto di avere fra le mani uno dei peggiori sparatutto disponibili per Mega Drive

SONORO (6/10)
Senza infamia e senza lode: considerando tutto il resto, la parte sonora è la cosa migliore del gioco

MD 49

SOTTO CONTROLLO

N.B.: I comandi sono riconfigurabili a piacere

Arma speciale
Per muovere l'elicottero o la jeep
Per Sparare
Per Cambiare arma

Casa: MANDINGO
N°Giocatori: 1/4
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 9

Nelle aree suburbane delle grandi metropoli i campetti outdoor di pallacanestro sono diventati l'epicentro di un vero e proprio fenomeno di costume, in cui lo sport, la cultura e la musica si fondono dando luogo a mix esplosivo. Naturalmente la colonna sonora delle partite di basket da strada è il rap, musica nera metropolitana per eccellenza. *Rapjam* si propone di coniugare musica e sport, mettendo famose star del rap in calzoncini e scarpe da basket. Le sfide all'ultimo canestro sono ambientate in cinque città americane e hanno come protagonisti personaggi del calibro di Warren G, LL Cool J, Public Enemy e House of Pain. Ogni giocatore è in grado di prodursi in acrobazie personali: questa peculiarità trae evidente ispirazione da *NBA Jam*, ma bisogna precisare che in nessun caso *Rapjam* riesce a competere col megahit cestistico della Acclaim. Le squadre si compongono di uno, due o tre giocatori, in una qualsiasi combinazione: al momento di iniziare una partita si assegna il controllo degli uomini in campo alla CPU o ai joypad, tenendo presente che fino a quattro giocatori umani possono confrontarsi contemporaneamente. In questa fase si decide anche se giocare sull'intero campo o intorno a un solo canestro. Le sfide possono giocarsi su una partita o su un torneo durante il quale si affrontano, nell'ordine, due squadre "normali", otto squadre di rapper e due squadre di professionisti, per un totale di dodici incontri a difficoltà crescente.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer Shop

L'ispirazione a *NBA Jam* è evidente in molti aspetti del gioco.

Questa azione ci costerà due punti che potrebbero rivelarsi fatali.

Si gioca ovunque, anche all'interno di piccole palestre scolastiche.

RAPJAM™ VOLUME ONE

Lo schermo di selezione dei personaggi in cui troverete i famosi rapper.

RAPJAM

È probabile che fra i lettori di GP siano numerosi gli amanti del rap e del basket: è altrettanto probabile, quindi, che guarderanno a questo titolo con particolare interesse. Su queste pagine, però, elementi di contorno come la presenza di rapper famosi o l'ambientazione "on the road" non contano: quel che conta è la qualità del gioco in quanto tale; visto, soprattutto, che deve competere con un avversario di rango come *NBA Jam T.E.*. Ebbene, dal confronto esce nettamente vincitore il titolo Acclaim, mentre *Rapjam* si rivela inferiore su tutta la linea. Il design della grafica, la qualità delle animazioni, la gamma di gesti atletici disponibili non raggiungono mai gli elevati livelli qualitativi di *NBA Jam*. Una partita a *Rapjam* si lascia giocare, ma resta quasi sempre piuttosto piatta: mancano gli acuti e i tocchi spettacolari che ci saremmo potuti attendere. Nel complesso gli si può accordare una sufficienza d'incoraggiamento, sperando che il secondo episodio (il titolo completo è infatti *Rapjam volume one*) abbia un po' più di mordente.

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

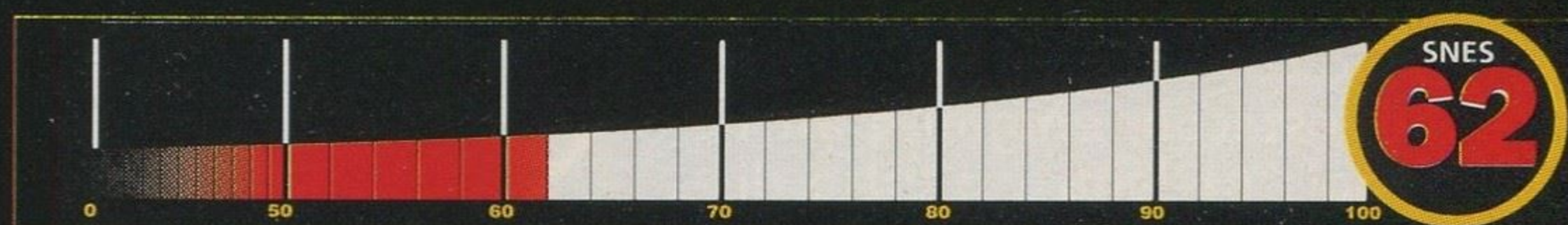
SUPER NES

GIOCABILITÁ 6/10
I giocatori rispondono con buona prontezza ai comandi: mancano però azioni spettacolari che avrebbero potuto ravvivare le partite

GRAFICA 6/10
Data l'ambientazione "on the road" il design è un po' grezzo. Una maggior cura per i dettagli e sprite più grandi sarebbero stati graditi

SFIDA 6/10
Nei campionati, articolati su dodici incontri, si può trovare qualche stimolo a perseverare. Non durerà moltissimo, però...

SONORO 6/10
Qui si sarebbe potuto fare decisamente di più, dato il background musicale che i programmatori hanno voluto dare al gioco. Qualche motivetto, invece, e poco altro

SNES **62**

SOTTO CONTROLLO

Per passare a un compagno alla propria sinistra
Per passare a un compagno alla propria destra
Per correre più forte
Per spingere un avversario/rubare palla
Per controllare i giocatori
Per tirare a canestro/schiacciare
Per fare un super salto

Casa: FROM SOFTWARE
N°Giocatori: 1
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 1

KING'S FIELD

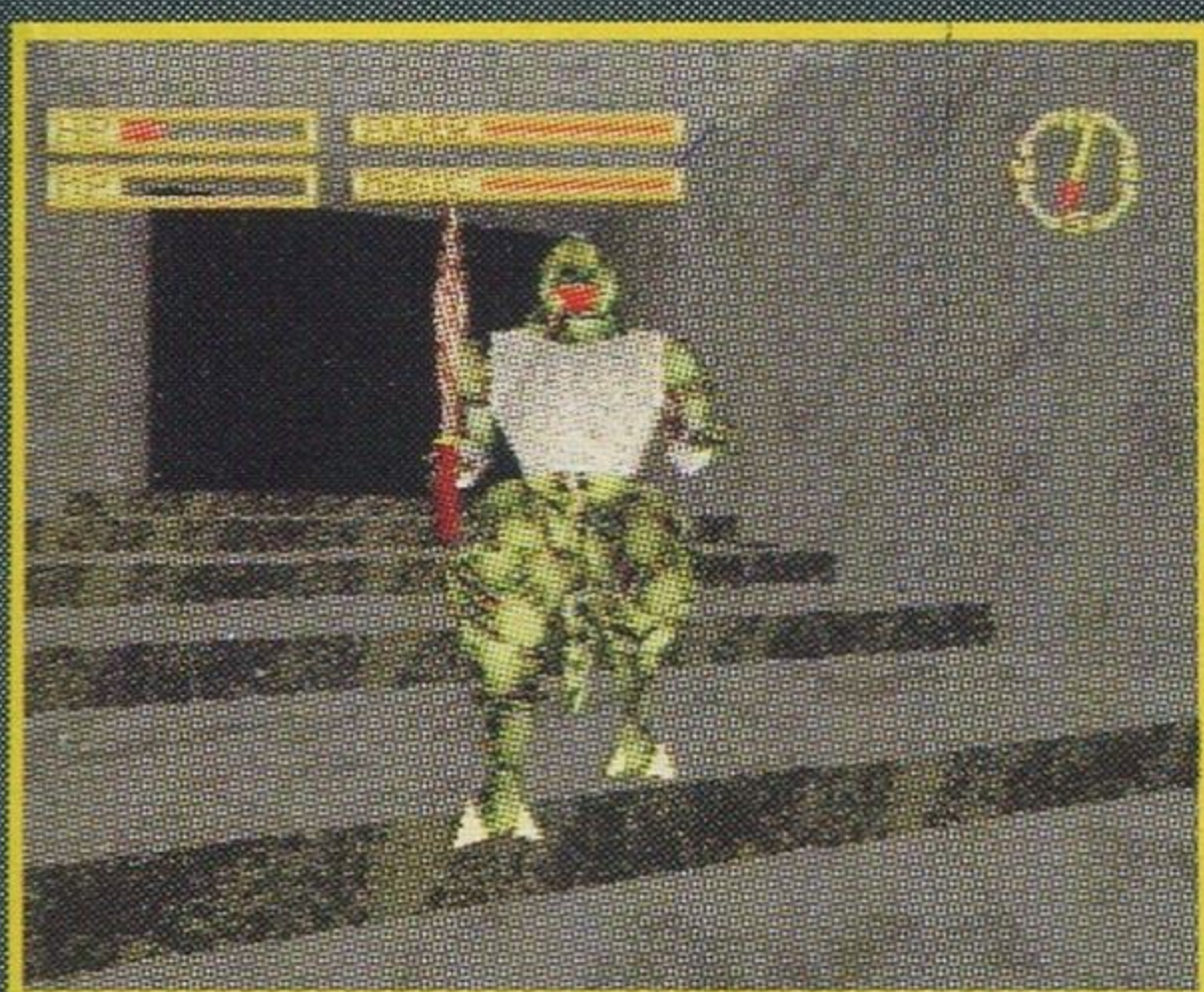
Come da copione, ecco arrivato anche per PSX l'ormai consueto titolo fantasy con prospettiva in prima persona, che difficilmente poteva mancare su una console degna di tale nome. In questo frangente *King's Field* spezza l'ennesima lancia in favore del figliol prodigo di casa Sony, riuscendo, con un meccanismo inflazionato, a rendersi interessante, grazie all'eccezionale fluidità di movimento e alla varietà di mostri (davvero tanti). Sui mostri lo scaling è cosa mai vista: guerrieri, bestiacce varie e piante carnivore vengono, infatti, continuamente ridimensionati in fase di avvicinamento, rivelando così un'ottima omogeneità sulle distanze ravvicinate. Buone le ambientazioni e il realismo, nonostante l'assenza della classica finestrella con il viso del personaggio (io a queste cose ci tengo) e la camminata un po' troppo balzellonante; i cinque vastissimi livelli sono costellati da una serie di icone, ostacoli, enigmi e altri personaggi "parlanti", il tutto di

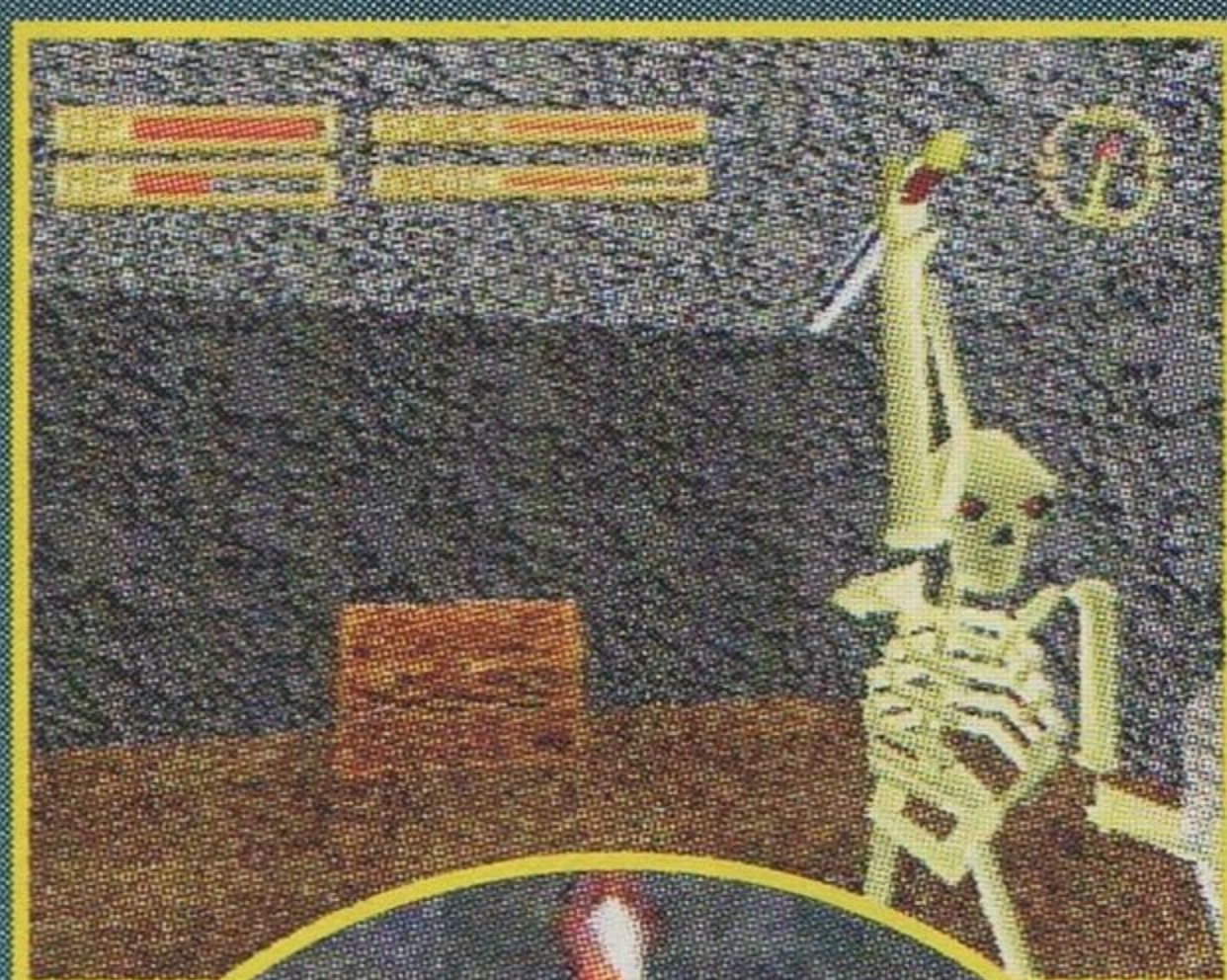
Un Ent poco amichevole rivolge le sue amorevoli attenzioni verso di voi, è un vero duro dovrete colpirlo diverse volte!

In ogni cimitero che si rispetti è logico aspettarsi i soliti, canonici non morti in agguato.

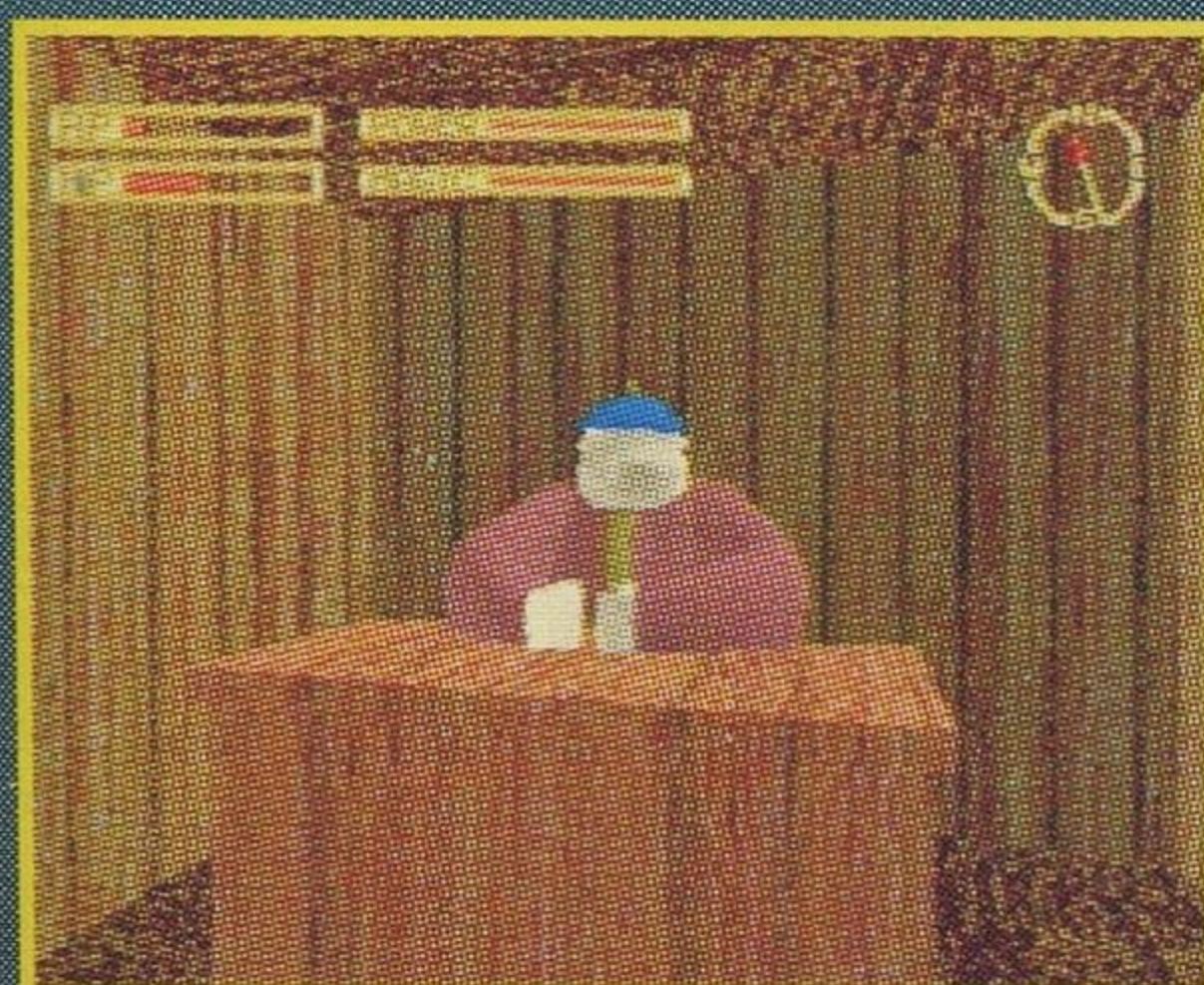
Benché la foto non sia molto chiara, è l'onore di presentarvi un serpente.

Le piante carnivore non possono spostarsi ma rimangono molto pericolose.

Piante carnivore all'attacco! La flora da queste parti sembra rivoltarsi agli umani. Bisogna ristabilire l'ordine con un bel colpo di spada.

Dall'aspetto non sembra essere molto amichevole, state attenti.

Una dolce fanciulla. Per fortuna non si incontrano solo mostri & co.

ottimo impatto nonostante l'ideogrammatico giapponese a disposizione per le spiegazioni del caso. L'astruso meccanismo di spostamento da un livello all'altro può ingannare, se descritto a parole, ma in realtà risulta un buon elemento di longevità: praticamente lo stesso piano potrà essere percorso più volte arrivandoci da uno superiore, nel quale avrete trovato un elemento in più per tornare a quello inferiore e risolverlo, che a sua volta... Vabbé, giocateci che poi lo capite da soli, ok? Tornando a noi, mi resta da fare qualche cenno al protagonista della nostra speleologica avventura: ben manovrabile anche se non velocissimo, fa del suo punto di forza l'uso delle arti magiche, non disdegnando però i più rischiosi combattimenti corpo a corpo; personalmente ho trovato utile la scelta della potenza da imprimere ai colpi (controbilanciata dalla velocità di esecuzione degli stessi) e alle magie, poiché l'economia di risorse in questi casi è indispensabile. Passaggi nascosti, scale e precipizi non limitano certo l'aspetto esplorativo del gioco, che va a integrare la ben fornita rosa dei titoli di buon livello per PSX, aprendo in questo caso le danze per il genere fantastico.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Future Games (Mi)

Questo grasso individuo sembra innocuo, proviamo a sentire cosa vuole.

TORNO DA MIA MADRE!

Eccovi alcuni oggetti, tra i tanti da mettere in valigia, che serviranno durante il gioco. Appena i vostri soldi lo permetteranno, durante l'avventura, potrete completare il vostro equipaggiamento.

CURA FERITE

Da prendere quando il vostro livello di energia scende pericolosamente. potrete trovarla nei cunicoli o comprarla dal negoziante.

CROCE

Il vostro primo compito: per poter comprare questa croce, che donata al prete vi farà ottenere una delle quattro chiavi, dovrete fare strage di mostri e razzia di tesori.

CURA VELENO

Alcuni dei mostri che incontrerete, oltre a ferirvi, cercheranno di infettarvi con il loro veleno. L'unica soluzione è utilizzare quest'erba per curarsi.

BASTONE MAGICO

Procurarsi questo artefatto sarà tutt'altro che semplice, ma quando lo avrete ottenuto potrete trasferirvi al teletrasporto più vicino in qualsiasi punto del gioco.

CHIAVE

In *King's Field* esistono solo quattro tipi di chiavi (che poi serviranno per tutte le serrature). Prestate molta attenzione, perché una chiave trovata al quinto livello può servire per aprire un baule al primo piano e viceversa.

KING'S FIELD

Senza fare ulteriori e monotoni riferimenti ai grandi titoli di questo genere, posso senz'altro affermare che la visuale in soggettiva (molto di moda) è la naturale evoluzione di tutti i generi adventure, qualsiasi sia il loro contesto. Il vero problema è che ormai non si può più sperare di ottenere un buon coinvolgimento del pubblico solamente grazie al fatto di avere qualche caratteristica in comune con i giochi di successo, soprattutto nel genere fantasy. *KF* non è comunque un brutto titolo, possiede una grafica discreta e fluida anche nelle situazioni più "affollate", buona immediatezza dei comandi e una trama tradizionale ma interessante; la sua vera mancanza sta, purtroppo, nell'evoluzione delle situazioni e nella consistenza dei dialoghi (davvero troppo poveri e completamente guidati), unite a un sistema di combattimento decisamente poco efficace. Se c'è una cosa che odio, è sapere che un gioco così, con un altro paio di mesi di lavoro, sarebbe stato decisamente più appetibile...

AGIRE & PENSARE

A ○○●○○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La padronanza del personaggio è relativamente semplice e piuttosto immediata, il combattimento però risulta leggermente macchinoso

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Generalmente discreta e fluida: grazie al Gouraud shading e allo scaling diciamo pure addio ai cubi pixellosi

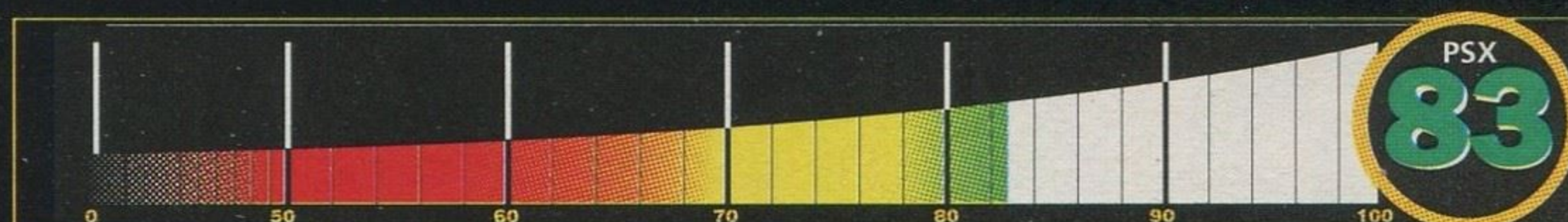
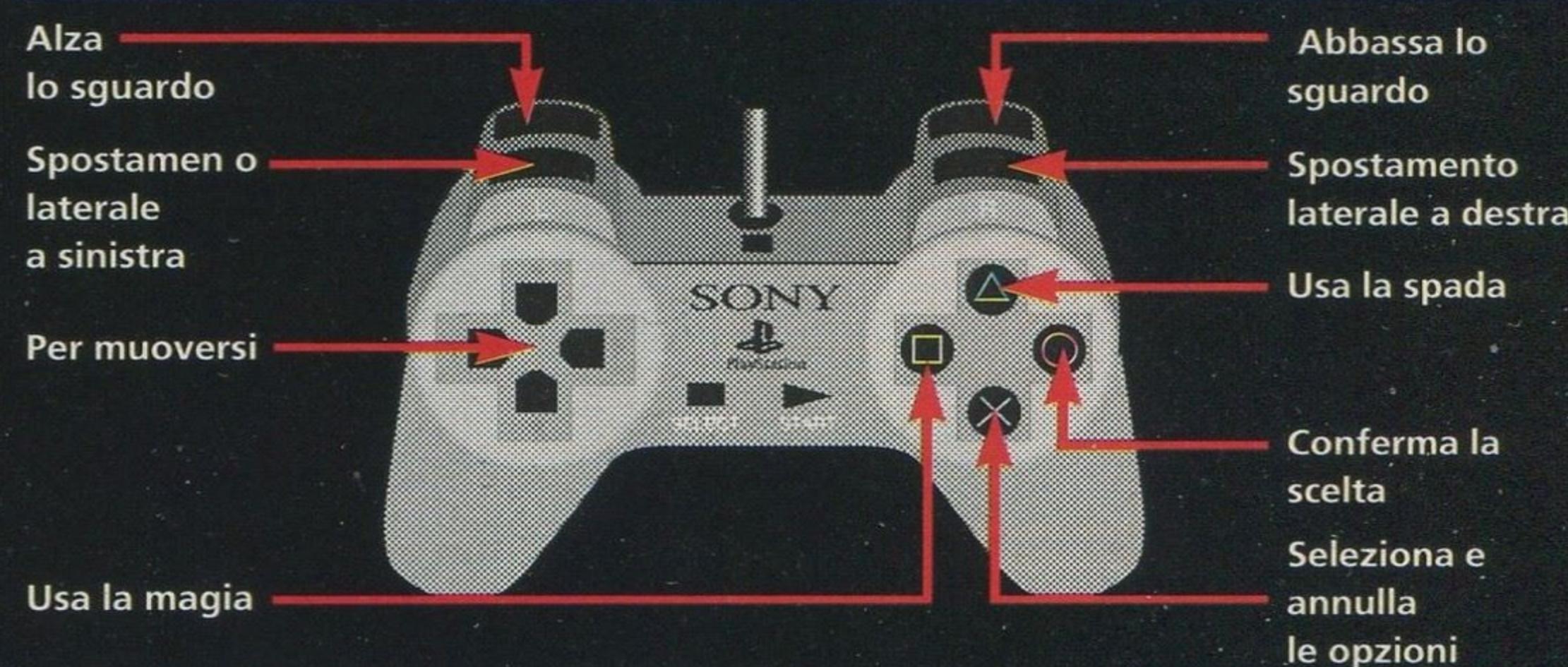
SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

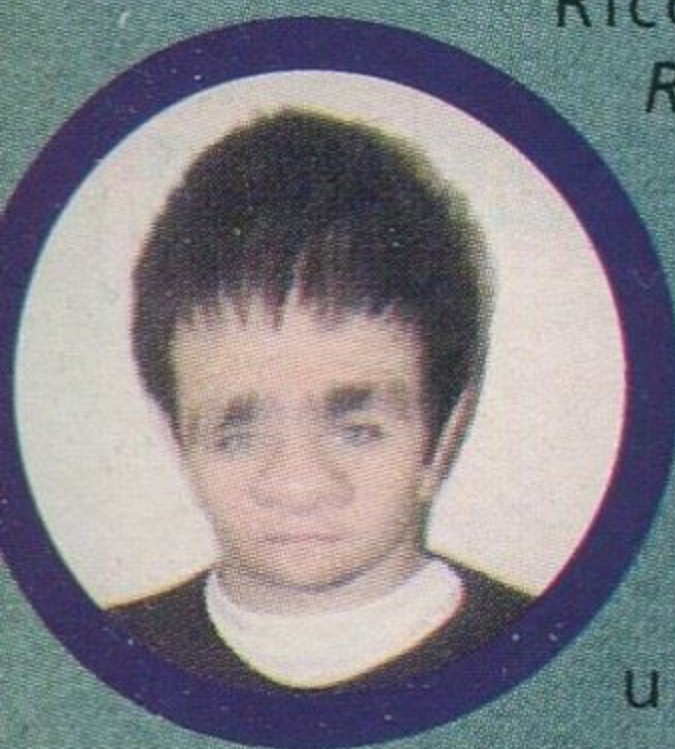
Livelli vastissimi, pieni di insidie a difficoltà crescente e ben equilibrata, enigmi e labirinti... cosa volete di più?

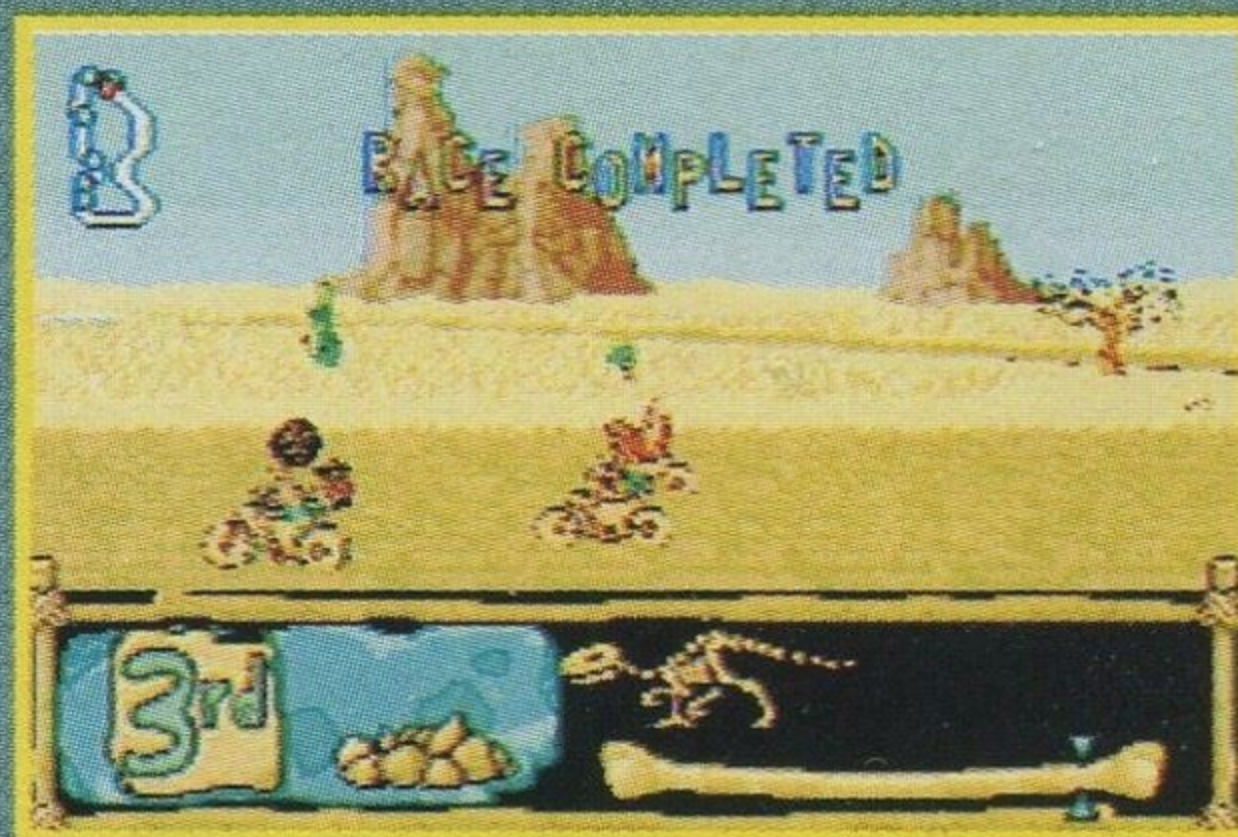
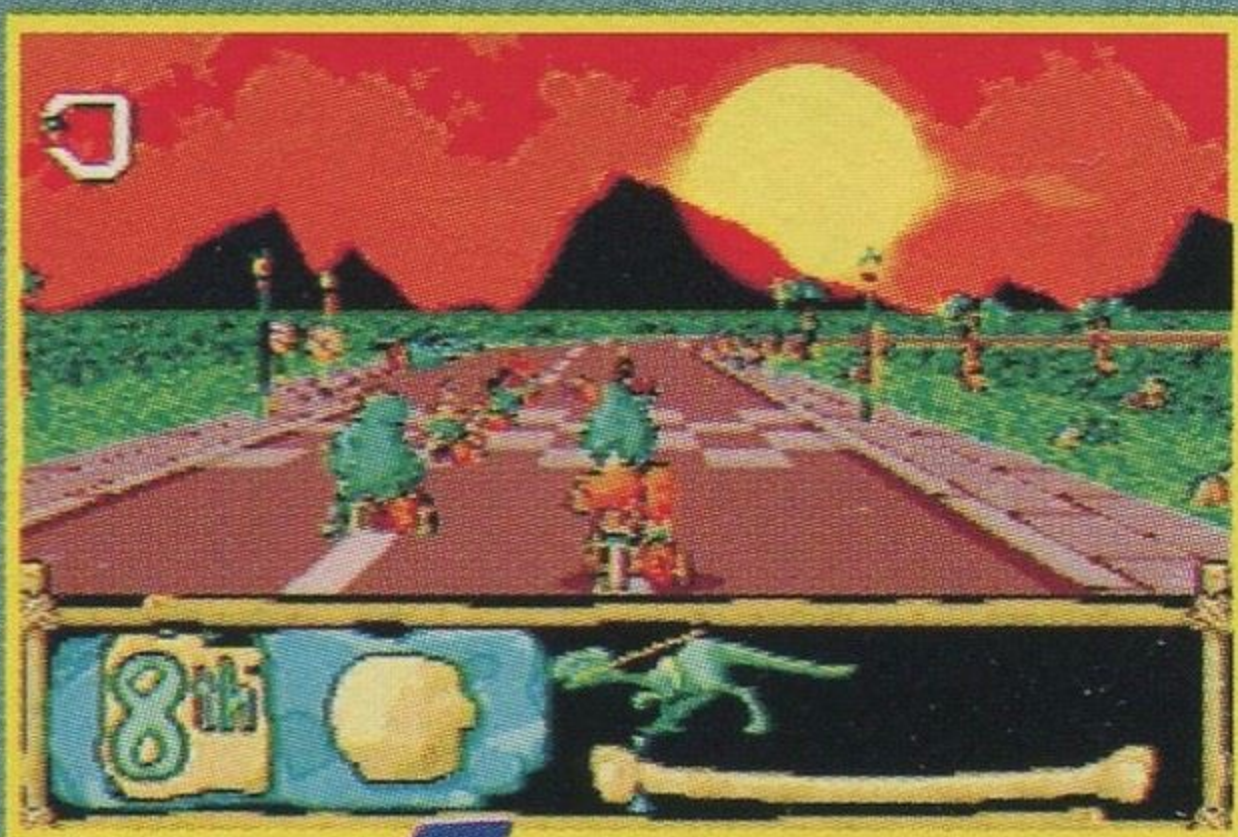
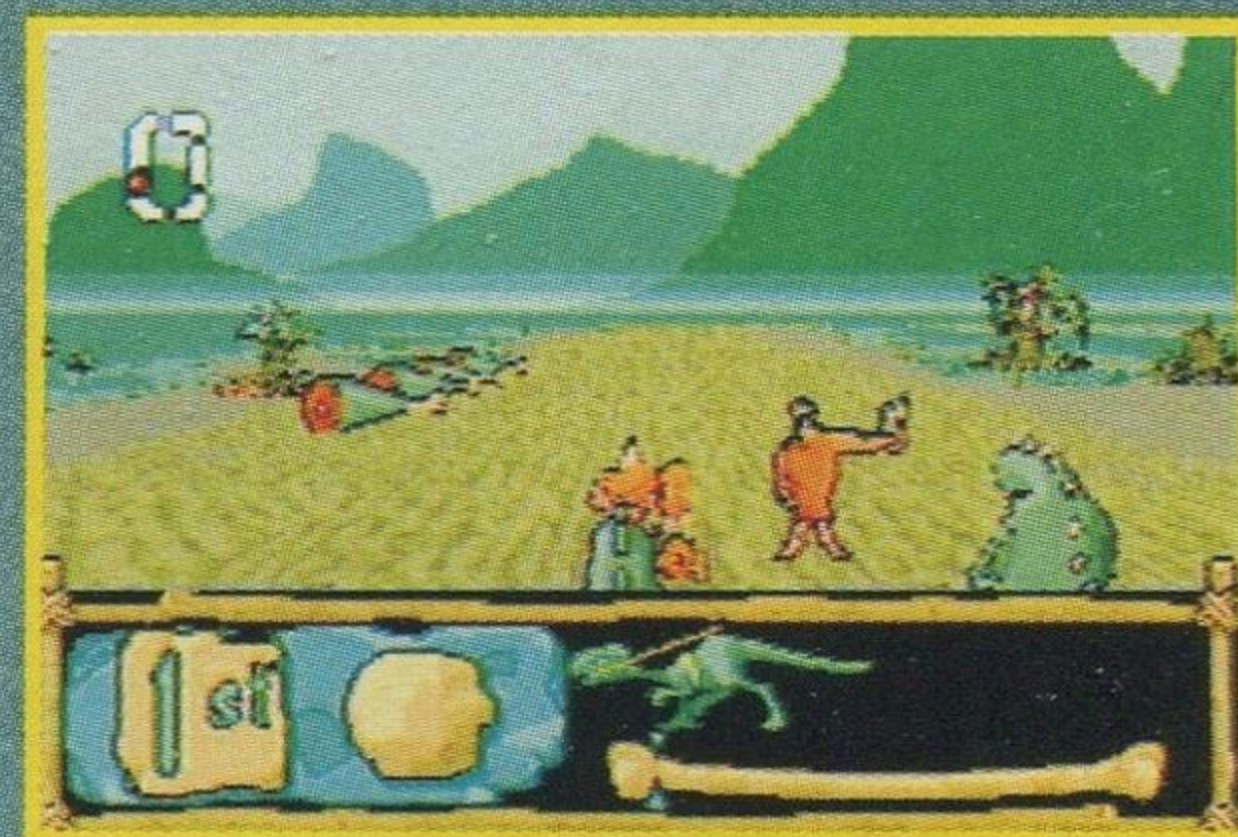
SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

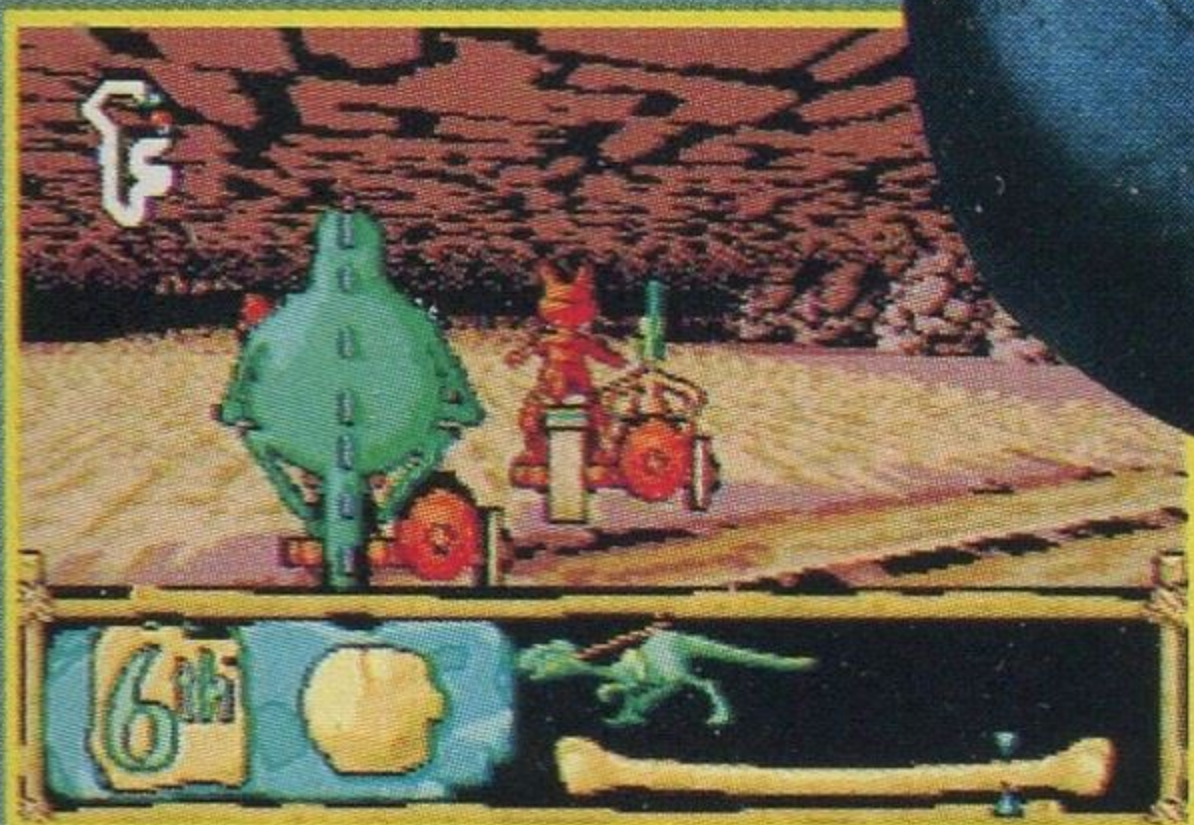
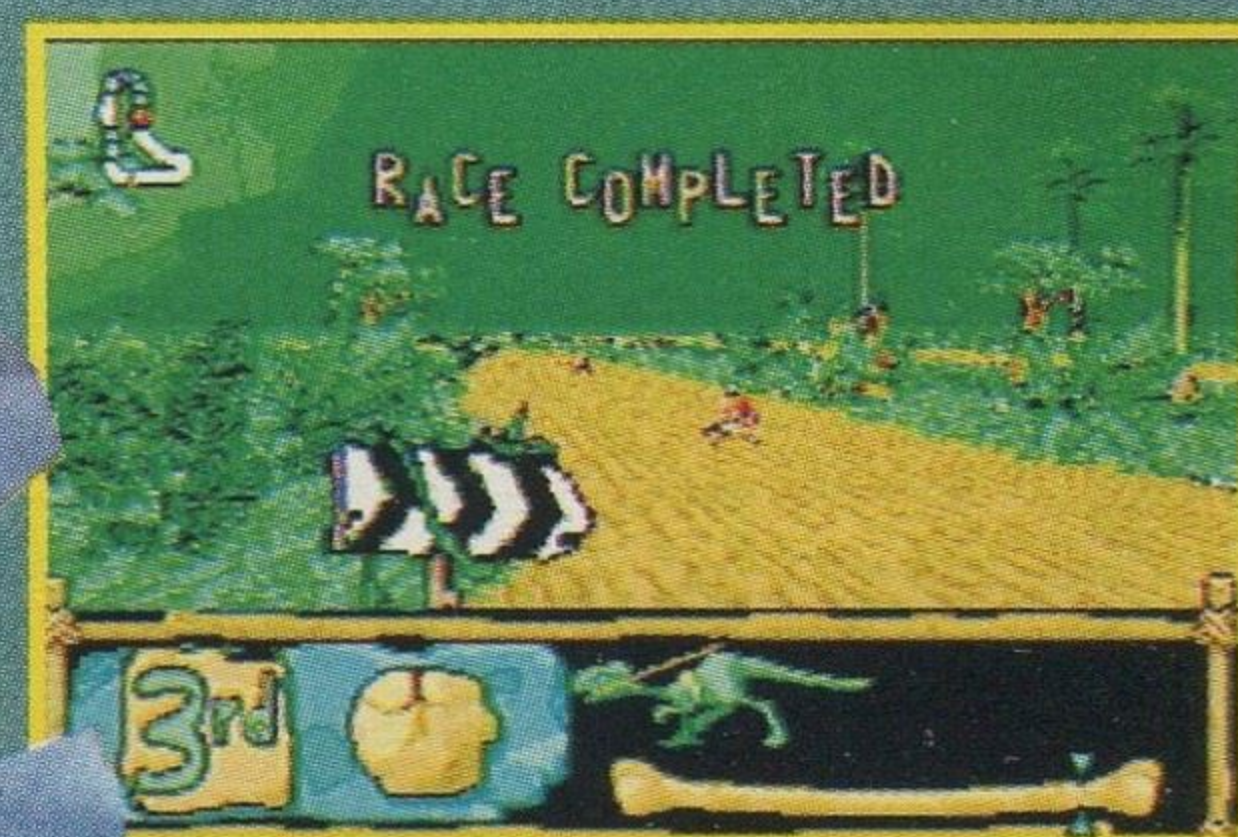
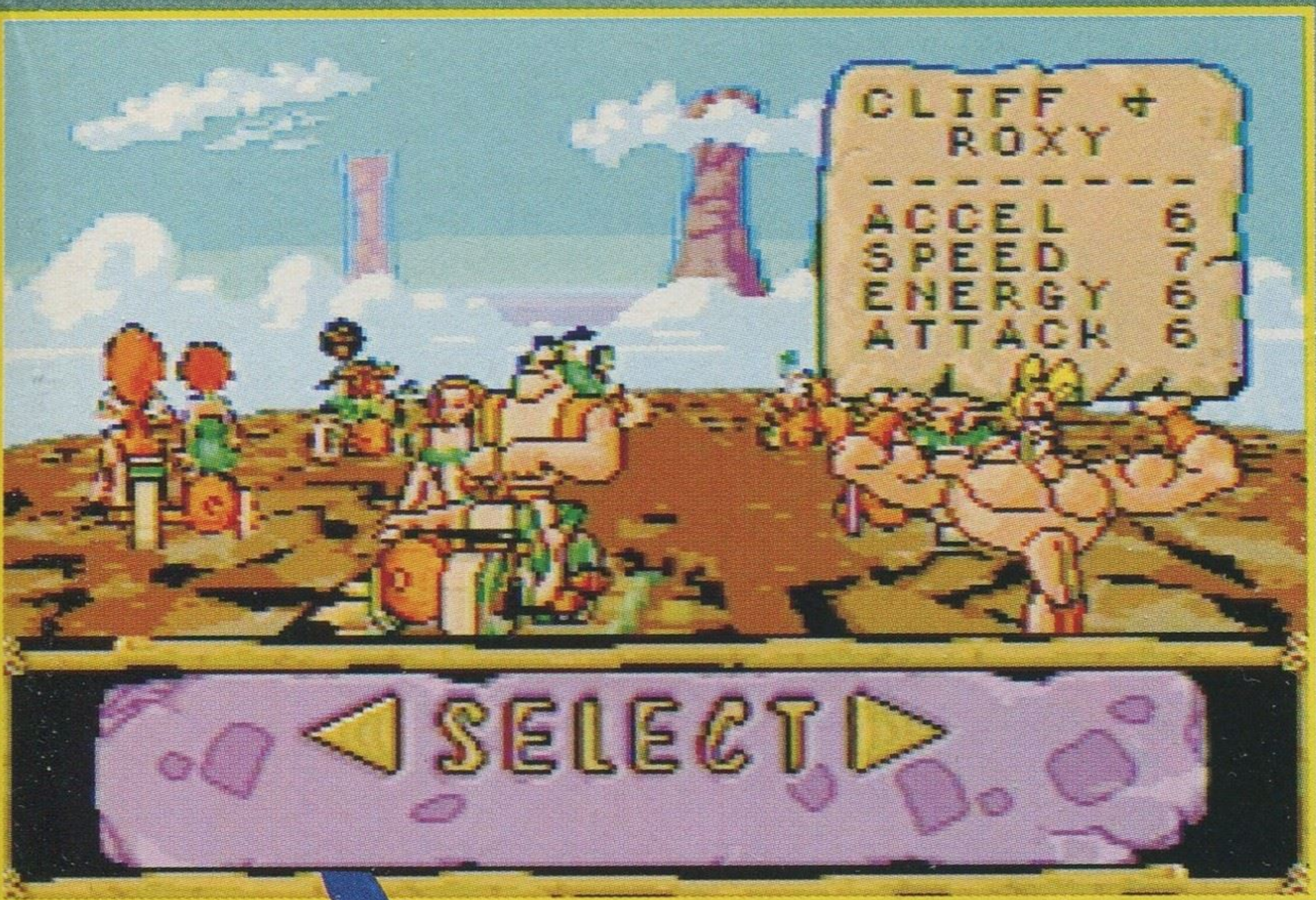
Assolutamente d'atmosfera: le musiche ben si adattano al tipo di gioco, lo stesso vale per gli effetti in generale

0 50 60 70 80 90 100

PSX 83

SOTTO CONTROLLO

Casa: CORE DESIGN
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

BC RACERS

Ricordate *Road Rash*? Sviluppato dall'Electronic Arts nell'ormai lontano 1990, il gioco si presentava come una bizzarra e ultra-violenta gara di motociclette in cui ogni scorrettezza era ammessa: dallo speronamento a calci, alla catenata sulla faccia del malcapitato conducente della moto avversaria A questo semplice ma efficacissimo concetto devono in qualche modo essersi ispirati, più o meno liberamente, gli autori di *BC Racers*. In un certo senso, infatti, questo titolo è la riedizione preistorica del celebre "Hit" targato EA.(arrivato ormai alla sua 3°edizione Fermo restando l'estrema veemenza che caratterizza i contatti con gli avversari, il gioco si svolge in un ambiente che sembra imitare in maniera spudorata quello in cui vivono (o vivevano) i Flintstones: una preistoria estremamente civilizzata e modernizzata, al punto che sui tetti delle abitazioni non è inconsueto trovare, qua e là, qualche parabola da ricezione satellitare (rigorosamente realizzata in legno e pietra) di canali privati a pagamento. In un ambiente simile, non stupisce dunque il fatto che possano svolgersi regolari gare di moto con sidecar anche se, al posto di un regolare motore a scoppio, un piccolo ma robusto dinosauro fornisce l'energia necessaria al movimento del veicolo, trasmessa alla moto stessa grazie a un bel paio di pedali da ciclista. Ma questa, naturalmente, non è l'unica singolarità del gioco: in particolare è degno di nota l'impiego,

RACE COMPLETED

La gara é terminata: Il terzo posto é comunque un piazzamento onorevole.

Pole position!: speriamo che l'imbecille con la bandierina si sposti per tempo.

RACE COMPLETED

Il pilota sopra guida come una bestia, o meglio: come un brontosauro...

Lo schermo di selezione concorrenti: Cliff e Roxy possono rappresentare un buon compromesso, purtroppo la biondona è solo disegnata...

L'agognato premio finale che attende il fortunato vincitore della lega Rock Hard: una nuova, fiammante, motocicletta (o dinocicletta, so' ironico...)

8 CIRCUITI PER ME POSSON BASTARE...

In *BC Racers* è possibile prender parte a quattro campionati di difficoltà crescente. Ogni campionato si compone di otto diverse gare (per un totale dunque di 32 diversi circuiti) che si svolgono in altrettanti str avaganti scenari. Eccoveli, nell'ordine:

ROCK CITY RACE

Circuito cittadino di media difficoltà, fate attenzione a non salire sui tombini stradali!

NIGHT RALLY

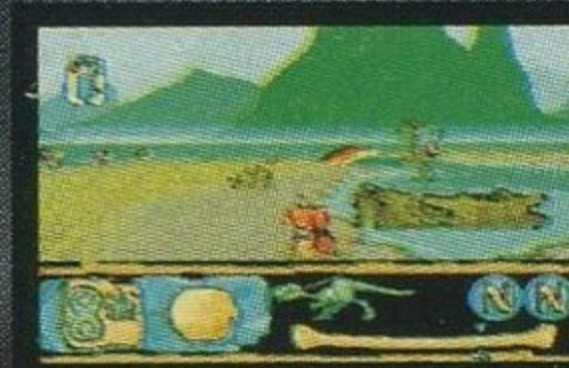
Gara notturna nel cimitero locale, tra lapidi e tombe. Occhio ai fulmini e alle bare che fuoriescono dal terreno.

DESERT DRIVE

L'equivalente preistorico del rally dei faraoni: una gara in pieno deserto, tra oasi e tempeste di sabbia.

JUNGLE RUMBLE

Una giungla amazzonica fa da teatro a questa gara cruenta e pericolosa. Occhio ai dinosauri vaganti!

SWAMP STOMP

La palude, coi suoi acquitrini , può rivelarsi una gara insidiosissima.

BLIZZARD BLITZ

Una gara tra neve e ghiaccio. Fate attenzione a non scivolare sul terreno gelato!

CAVE RAVE

Dentro una caverna. la presenza di traballanti passerelle di legno è la principale insidia del circuito.

VOLCANO DASH

Un circuito all'interno di un vulcano in attività, tra lava, fiamme e lapilli!

in modo esemplare (finalmente!), del coprocessore a sedici bit di cui il Mega CD dispone, e della cui presenza gli sviluppatori troppo spesso si dimenticano. Grazie a esso, si possono vedere quegli effetti di rotazione che, sinora, sembravano essere di esclusivo appannaggio dell SNES e del suo Mode 7; e tutto questo, badate bene, con un livello di dettaglio e con una fluidità da lasciare addirittura sbalorditi. Se a tutto ciò aggiungete tre diverse visuali (sullo stile di *Virtua Racing*), 32 diversi circuiti, quattro livelli di difficoltà, l'opzione a due giocatori (anche se, ahimé, non in modo competitivo, in essa infatti un giocatore assume il ruolo di pilota, mentre l'altro, seduto su sidecar, si preoccuperà di picchiare il più possibile gli avversari) e un sonoro che solo un CD può dare (anche se non a tutti, come ad esempio il sottoscritto, possono piacere i brani di musica afro-tribale che accompagnano ogni singola gara), avete l'idea di cosa vi aspetti, nel caso prendiate in considerazione l'eventuale acquisto di questo titolo. Yabbadabbadoo!...

• **Vordak**

BC RACERS

Dopo il deludente debutto di *Heavenly Simphony*, da tempo si attendeva un gioco di guida dedicato al Mega CD, un gioco che sfruttasse finalmente le tanto decantate doti del coprocessore di cui il lettore laser della grande "S" dispone, che dovrebbero consentirgli, almeno sulla carta, di emulare gli effetti spettacolari del sedici bit di casa Nintendo. Questa volta, pare proprio che spetti alla Core Design il merito di aver fatto centro là dove la stessa Sega aveva fallito. La grafica è talmente dettagliata ed efficace che, rapiti dalla bellezza e dalla varietà della scenografia, in alcuni momenti si rischia di perdere il controllo della propria motocicletta per andarsi a schiantare contro qualche ostacolo a cui non avevamo fatto caso. Purtroppo, nonostante i 32 circuiti di cui il gioco dispone, la sua eccessiva facilità ne mina la longevità in modo sensibile, precludendogli l'ambita palma di "Power Game", tuttavia, se il genere vi piace, non dovreste comunque farvelo sfuggire, magari aspettando che il prezzo si abbassi un po'...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA CD

GIOCABILITÁ (1-10: 10)

Immediato e geniale, il sistema di controllo consente, già dalle prime gare, di effettuare manovre estremamente spettacolari e divertenti

GRAFICA (1-10: 10)

Livello di dettaglio semplicemente spaventoso, tre possibili visuali, "Mode 7" a go-go... cosa volete di più dalla vita?

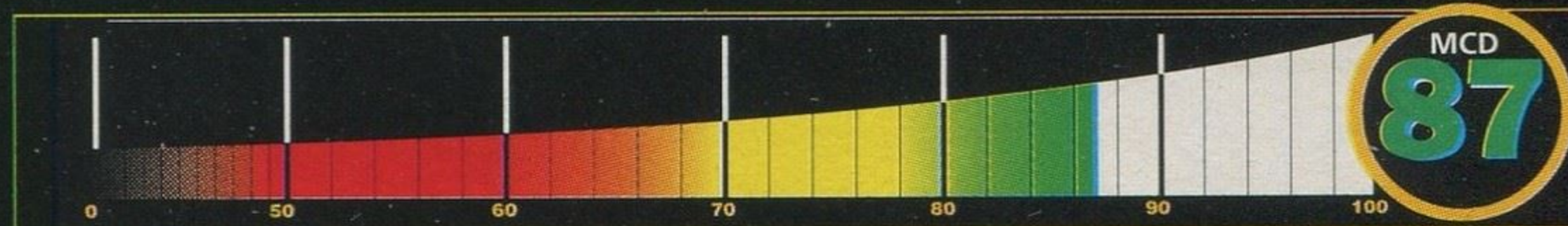
SFIDA (1-10: 7)

BC Racers vi inchioderà allo schermo sino alla conclusione, ma la sua non eccessiva difficoltà e, la mancanza di un modo a due iocatori ne mina gravemente la longevità!

SONORO (1-10: 8)

Personalmente, non ho particolarmente gradito i sottofondi di musica afro-tribale, anche se, con ogni probabilità è quella più adatta ad accompagnare un gioco di

0 50 60 70 80 90 100

MCD **87**

SOTTO CONTROLLO

Per mettere il gioco in pausa e accedere al menu delle visuali

Per accelerare

Per guidare la motocicletta e per frenare

Per colpire a destra

Per colpire a sinistra

MEGA DRIVE CONTROL PAD

SEGA

RETROCENSIONI

A Volte Ritornano... Ma Costano Meno!

ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD)

INTERPLAY, SNES, 1992

C'era una volta la Francia. Patria del romanzo soft-core d'autrice, di Charles Aznavour (un grande) e di molte belle figliole parecchio emancipate, questa nazione si distingue nell'organigramma storico/sociale per aver sputato fuori qualche capolavoro imprescindibile nella storia videoludica universale (*The Inheritance*, *Les Passengers du Vent*, *Captain Blood*, *Alpha Waves* e, uuuh, *Another World*). Prequel di *Flashback*, *Another World* ha una struttura simile. Il personaggio non è così flessibile, ma lo stile delle sequenze d'intermezzo è rimasto lo stesso. In più *AW* gioca molto più sugli enigmi e sull'uso degli oggetti, memorabile è, ad esempio, la sezione del carro armato o l'incontro con la Bestia Nera (non Giorgio Baratto, placate gli animi). Un'avventura dinamica assolutamente cinematica, con tagli, stacchi e riprese imperdibili ai prezzi a cui si vede in giro. Guzzatelo.

L'atmosfera di questo gioco è veramente magica: arriverete a seguire i movimenti e le vicende del personaggio non soltanto come giocatori, ma anche come spettatori di uno splendido telefilm di fantascienza. In particolar modo ricordo che sono stato colpito da alcune scene come "la gabbia che oscilla" e la sequenza finale in cui scomparite all'orizzonte a cavallo di una specie di dragone volante... Sono d'accordo con il mio collega Tiziano "ma che ce frega, ma che c'importa" Toniutti: è un gioco da non perdere e, se lo trovate su uno scaffale impolverato, non pensateci due volte: portatevelo a casa.

Se evitiamo l'uso di sostanze stupefacenti, naturali e sintetiche, l'uso smodato in quantità industriale di vino, birra o super alcolici, il digiuno forzato modello "Monaco Zen" con genuflessioni sui ceci e frustate sulle spalle o l'aspirazione forzata e reiterata nei Caterpillar di Random il venerdì sera dopo la discoteca, dobbiamo per forza rifarci con questo leggendario filmetto interattivo. Flashback come gioco è più evoluto, ma Another World è più una storia da assaporare lentamente (password!) che altro. puro Cult, l'unico film interattivo che rigiocherete.

GODS

RENEGADE, SNES, 1992

Nota per i lettori: abbiamo dovuto dare la retrocensione di Gods a Tiziano "io sì che sono uno scrittore dentro" Toniutti, a causa dell'affinità che lui sente nei confronti delle divinità in genere. Lasciamo, dunque, ora la parola aTiz.

Gods implementava un efficace sistema di Intellligenza Artificiale grazie al quale, in sostanza, se siete bravi e svegli i mostri pestano più duro e viceversa. In pratica c'è questo guerriero che vaga per i molteplici piani di strutture che paiono medievali e invece lo sono, con tanta morchia mostruosa da seccare (peccato perché i mostri sono veramente bellini e animati con gusto), e il solito catervaio di passaggi segreti, pozioni magiche, armi e tanti (troppi?) enigmi più o meno logici da risolvere. Un motivo per farlo c'è: grafica e sonoro sono da urlo nel cuore della notte. E poi *Gods* è divertente, qualcuno pensa sia il miglior gioco in assoluto dei Bitmap, a parimerito con *Speedball II*. Io no, ma è bello uguale.

L'aspetto più divertente di Gods era, per me, il mix perfetto raggiunto dai Bitmap mescolando elementi di piattaforme, sparatutto, giochi d'azione, avventure e rompicapo: non sto esagerando, Gods era tutto questo e altro ancora: l'ambientazione, ad esempio, a metà tra la fantasy classica con orchetti e draghi e background con templi greci e arpie dava al gioco una grande profondità. Si tratta, in ogni modo, di un titolo che gli amanti dei giochi d'avventura e di piattaforme (purché siano dotati di una buona dose di pazienza) non devono assolutamente lasciarsi scappare.

L'intelligenza artificiale dei mostri di Gods (che adattano le loro strategie al comportamento del giocatore) mi ha sempre indisposto: a me andare avanti sembrava una cosa fattibile e, quindi, alla fine della partita realizzavo di essere un cretino. Infatti, sono qui a scriverne mentre quelli furbi ci giocano, boia eva. Gods era un gioco che remava contro in tempi non sospetti, il trend era lo sparatutto e i Bitmap se ne escono con un platform intricatissimo e duro da sgranocchiare, zeppo di leve, pulsanti, meccanismi, pozioni e manovelle., dotato, inoltre, di una grande grafica. Probabilmente per gli encefalitici è uno dei migliori titoli in eterno per SNES, se siete intelligenti vi sembrerà impossibile.

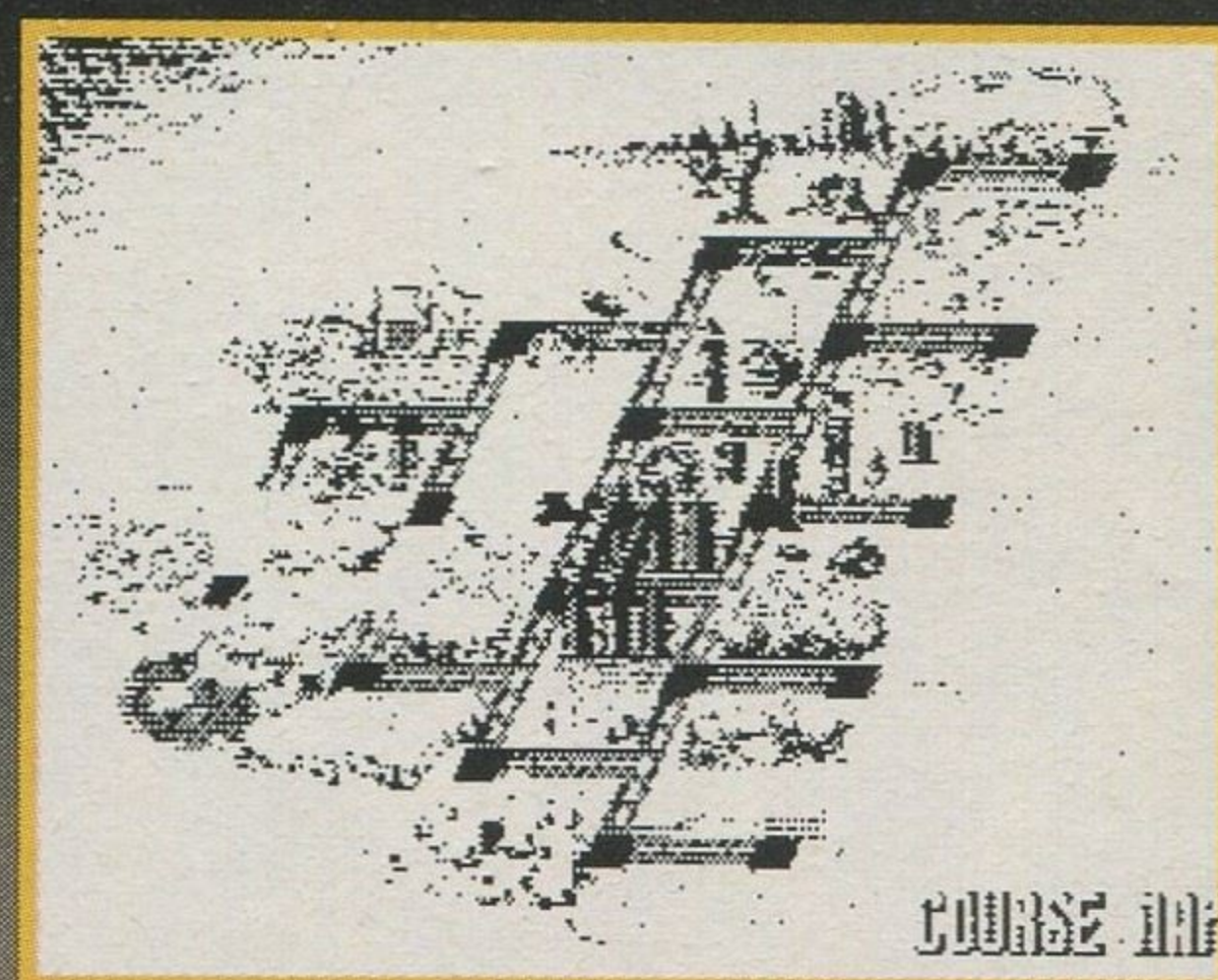
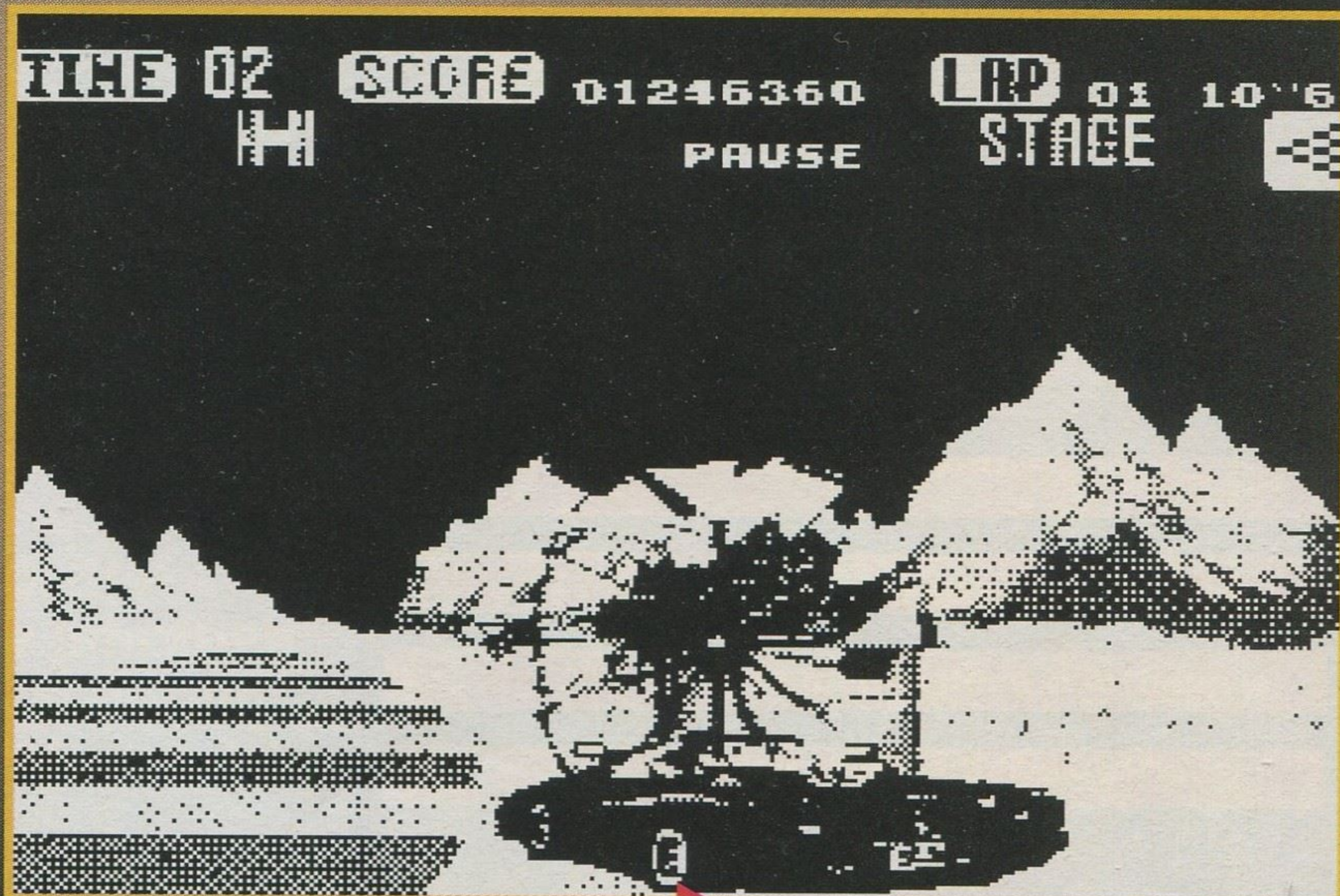
OUTRUN

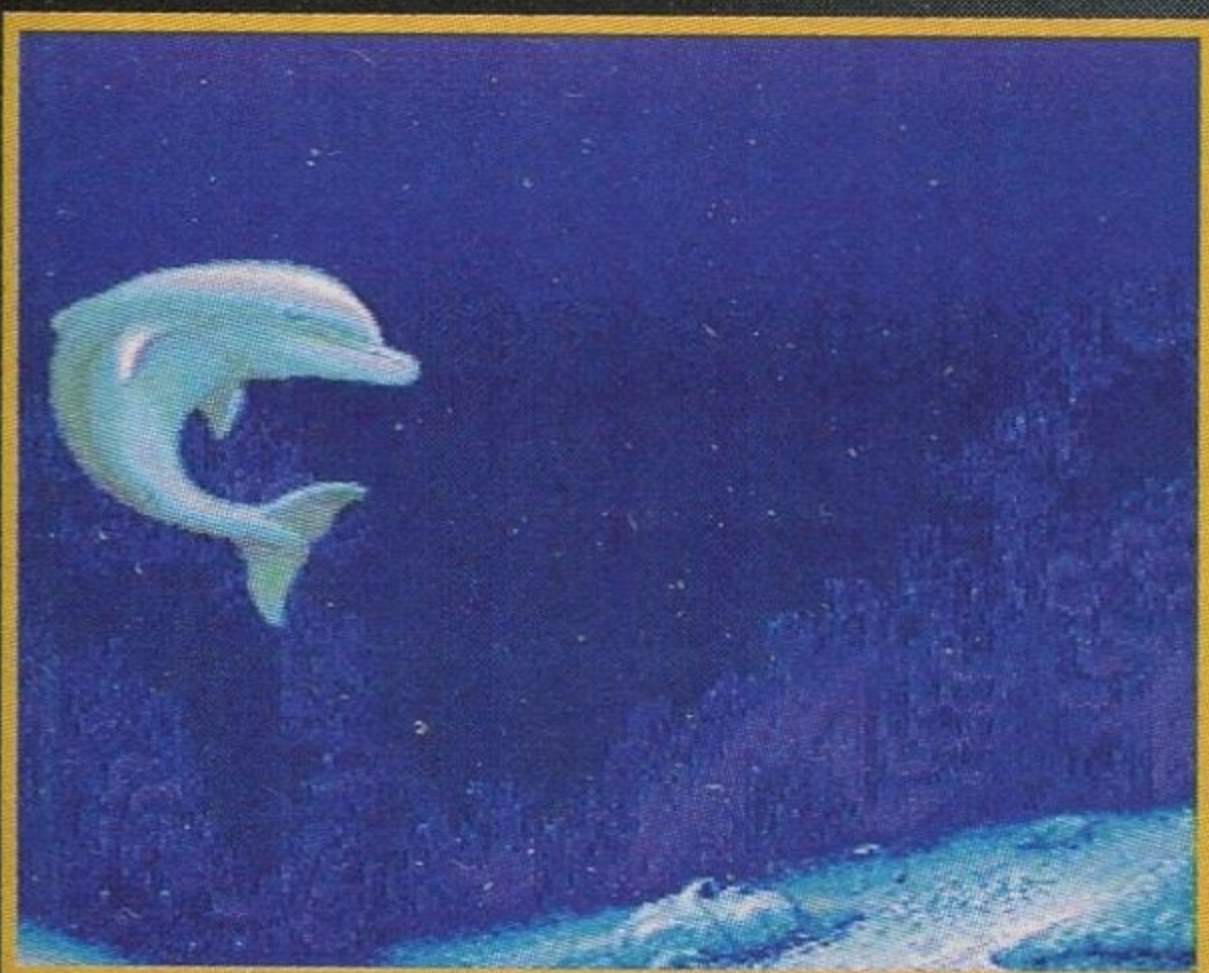
SEGA, MEGA DRIVE, 1991

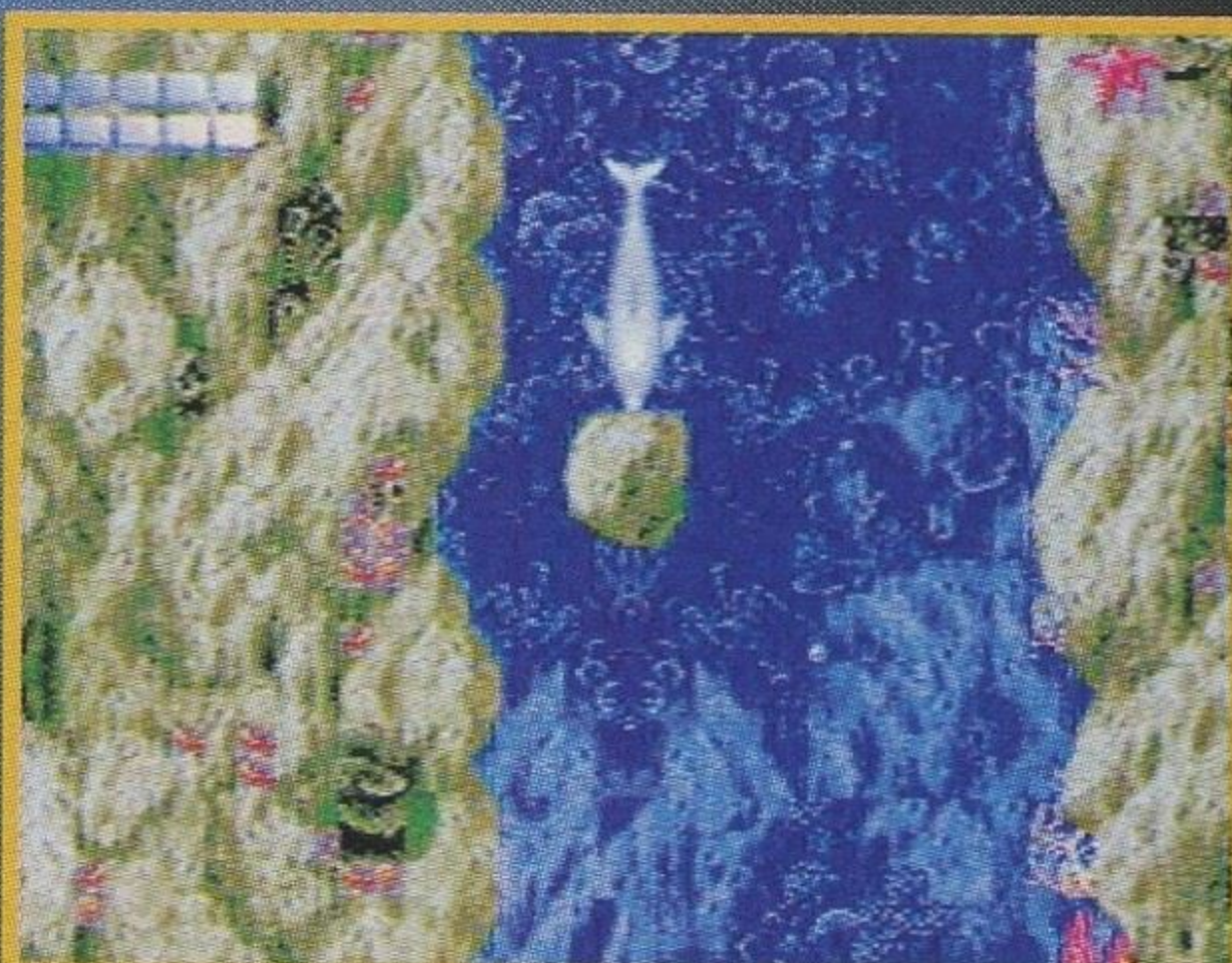
Sì, sì, l'ho detto che le musiche sono belle, ma Outrun si gode al meglio con del sano surf punk sparato a palla. Non so fare altro che consigliarvi qualche canzone da sentire con Outrun sotto al joypad, perché è chiaro che lo dovete avere, è un testo sacro. Dunque, Radio Birdman "A new Race", Senzabenza "Peryzoma", Ramones "Rocket to Russia", e i Warrior Soul di "Ass Kicking Rock'n'Roll". Poi FireHOSE, Minor Threath e pure i Lynyrd Skynyrd, alla faccia della costosissima benza italica.

Fregatevene dei rincari sulla benza e dei ritocchi all'Iva! Ignorate l'inflazione! Qui c'è il nonno di tutti i rincari: *Outrun*! Il gioco da bar che rese legge il passaggio dalle duecento alle cinquecento lire per il costo di un gettone! Tutto sarà più bello quando smetterò di usare i punti esclamativi! Bene bene, *Outrun*. Semplicemente mito, atemporale, alle origini: Ferrari, bionda da trauma a portata di tentacolo e birrozzo gelato sul Mega Drive, che tanto la conversione è uguale al coin op. Chilometri di highway spettacolari, con tappe da percorrere entro tempi limite e biforcazionia per scegliere diversi itinerari. Recensito sul numero diciannove di GP, *Outrun* beccò 59% da un recensore che lo giudicò poco appetibile. Uhm, visto che che nessuno dei seguiti usciti ha mai toccato i vertici del primo, e che probabilmente è il gioco più estivo mai visto, con le PIU' BELLE MUSICHE mai sentite in un videogioco, sapete cosa dovete fare.

COURSE MAP

TIME 02 SCORE 01246360 LAP 01 10"6 PAUSE STAGE

Scusate se mi lascio andare in una sordida classifica musicale di riflesso a quella del mai parco Apecar, ma i ricordi di OutRun, che personalmente non rimembro come gioco ispiratore lo impongono. Ferma restando l'ottima opzione del birrozzo glassato a fianco dell'emmedi vi consiglio, nell'ordine: Ronnie James Dio "Caught in the Middle"; Scorpions "Black Out"; Extreme "More than Words"; Skid Row "I Remember You"; Saxon "40.000 Feet"; Iron Maiden "Transylvania"; e qui mi tronco per non rubare spazio alle considerazioni finali. OutRun era un mito, forse ora non lo è più.

ECCO THE DOLPHIN

SEGA, MEGA DRIVE, 1993

Volevo recensire il seguito per riempire due pagine di battutine tipo "Ecco tutto" o "Ecco fatto", ma l'hanno dato a Vordak, meglio così. Però, ai bei tempi, mi occupai del primo capitolo (e chi ha quel numero vada a beccarsi un box foriero di scettri a passare) e devo dire con soddisfazione che le vicende del delfino mi hanno ingrippato l'anima poetica. Premesso che questo non è un gioco per tutti e che, anzi, qualcuno potrebbe trovarlo noioso per via del lento progredire delle cose, rimane il fascino indiscusso dell'approccio al genere. Ecco è un gioco molto particolare, non è facilmente inquadrabile: c'è questo delfino che deve ritrovare il suo branco risucchiato da un vortice spazio-temporale e, per farlo, deve attraversare il tempo, fino ad arrivare alla Macchina-Dio... cose da pazzi. Ecco è un gioco molto strambo: il delfino può parlare telepaticamente con altri cetacei (anche un'orca gigante) e, in genere, questi vi daranno delle risposte ispiratissime e "diverse". Per quanto mi riguarda, altro che *Sonic*: questa è l'esperienza-capolavoro della Sega. Non è un videogioco, è molto oltre o molto prima, non ho capito bene. Comunque, buon viaggio nel tempo... ma occhio a pronipoti e antenati del caro, infido Capitan Findus.

Vabbuò, inutile dire che al tempo dell'uscita di Ecco la console della Sega sembrava gravare di una cronica mancanza di originalità che, proprio grazie al piccolo mammifero sembrò subire una iniezione di testosterone tra le fasce muscolari del tricipite femorale. Ecco è uno di quei titoli che non hanno tempo, o meglio, che ancora non subisono le sue subdole angherie. Se siete interessati a giochilli del genere e non avete mai provato Ecco, avete solo un'alternativa, comprarlo e giocarlo in "full immersion".

Fame. Ecco the Dolphin mi ha sempre fatto venire fame. E caldo. E voglia di uscire di casa. Non perché il gioco sia nerpido (mille miglia lontano da quell'aggettivo), ma i paesaggi marini della Sega sono quasi più belli di quelli che si vedono da Licia Colò (un meriggio con la quale sarebbe, comunque, sempre meglio di venti partite con Ecco...) e la prossima volta che mangerete tonno penserete a cose tristi. In realtà c'è la lezioncina: Ecco non è un pesce e infatti ogni tanto deve prendere aria. Quello che non farete voi se vi lasciate catturare dall'arpione della Sega. Ed Ecco qua un bel commento (oh no, l'ho fatto).

TOP 10

Mie putride, nonché affezionatissime, amebe, è non senza una cospicua dose di soddisfazione personale che mi accingo a riproporvi il mio più sincero "bentrovati all'appuntamento più inutile e melenso della rivista". Il vento di cambiamento di cui avevamo paventato qualche numero fa comincia finalmente a far sentire i suoi effetti: da questo mese infatti, fa il suo debutto ufficiale la classifica per 3DO (per lasciar spazio alla quale siamo stati costretti a decurtare quella destinata al portatile di casa Sega). Ma non è questa l'unica novità che attende voi poveri mortali: leggete il box a fine pagina per saperne di più! In attesa della vostra personale pubblicazione, permettetemi di salutare una cara lettrice "over 30", a cui le classifiche di questo mese sono dedicate: si tratta della gentile sig.ra Giuliana Rimondo (detta "miciona") a cui vanno, tra l'altro, i ringraziamenti per le "sfrappole" che NON ha inviato! Saluti e baci...

Vordak

▲ SALITA
✪ NEW ENTRY
◆ STABILE
▼ DISCESA

MEGA DRIVE

◆	1	MICRO MACHINES	(CODEMASTERS)
◆	2	URBAN STRIKE	(EA)
▲	3	MEGA BOMBERMAN	(VIRGIN)
▲	4	PGA TOUR GOLF	(EA)
▲	5	SONIC & KNUCKES	(SEGA)
▼	6	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▼	7	PITFALL-THE MAYAN ADVENTURE	(ACTIVISION)
▼	8	EARTHWORM JIM	(VIRGIN)
✪	9	NHL '95	(EA)
✪	10	JIMMY WHITE'S SNOOKER	(EA)

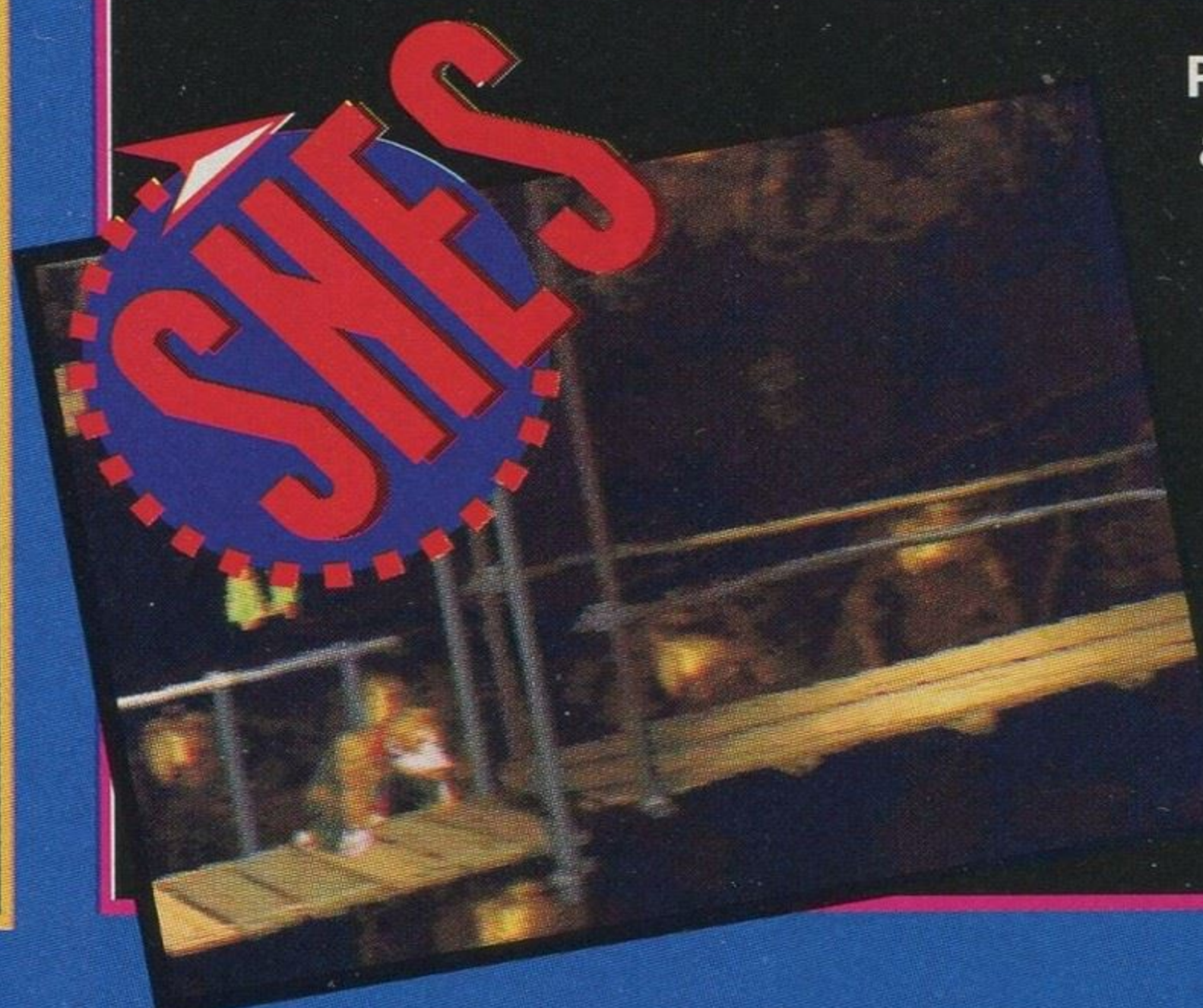
MD

Stabile il divertente gioco di guida targato Codemasters che, insieme a *Urban Strike*, mantiene il podio della nostra classifica. Tutte firmate Electronic Arts le nuove proposte del mese, tra cui spicca, per originalità, il divertente simulatore di biliardo *Jimmy White's Snooker*.

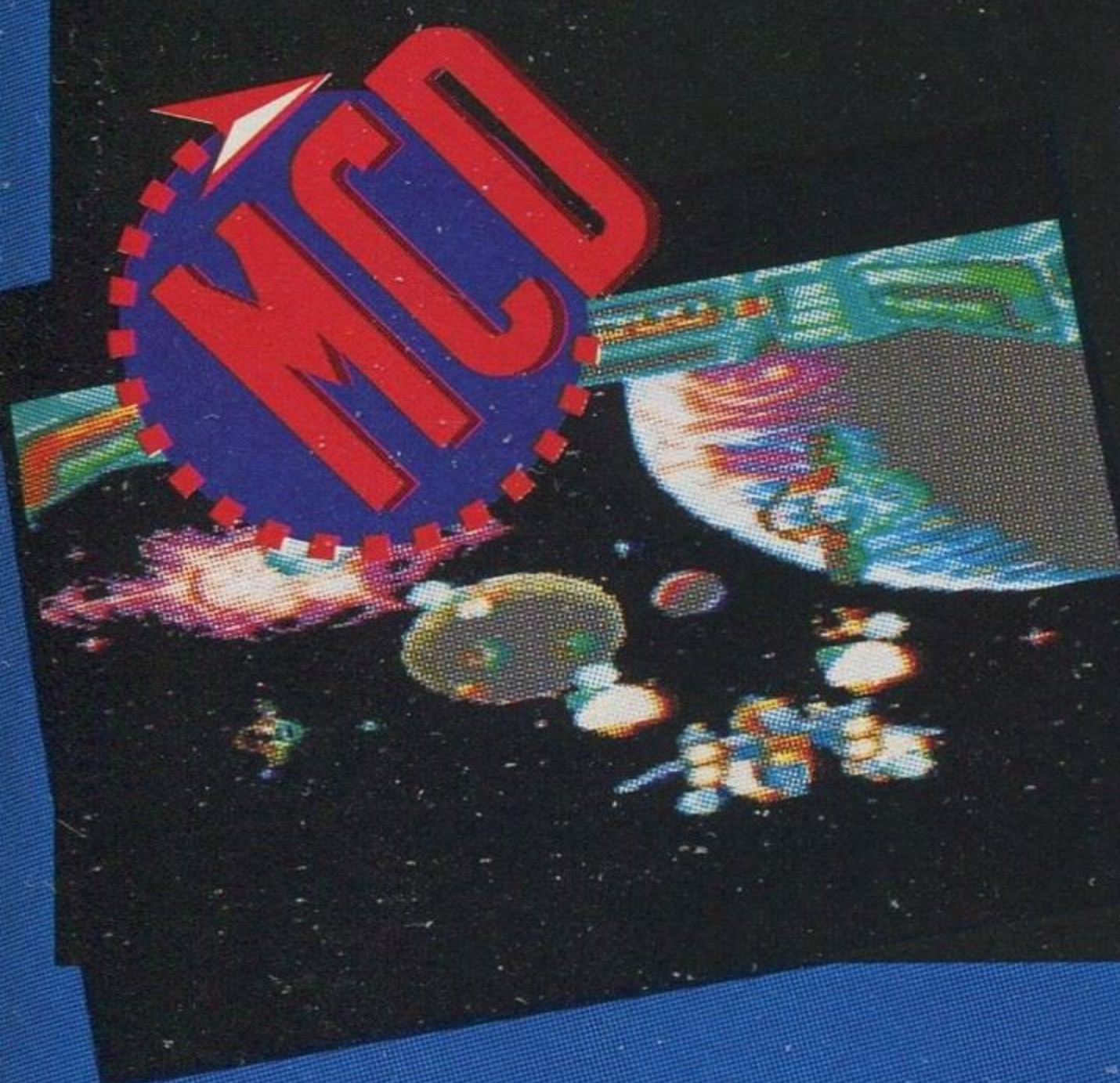
SNES

◆	1	DONKEY KONG COUNTRY	(NINTENDO)
▲	2	SUPER BOMBERMAN 2	(HUDSON SOFT)
▲	3	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
✪	4	INT. SUPERSTAR SOCCER	(KONAMI)
▼	5	STREET RACER	(UBISOFT)
✪	6	MEGAMAN X 2	(CAPCOM)
▲	7	TOPOLINO MANIA	(SONY)
✪	8	DEMON'S CREST	(CAPCOM)
◆	9	EARTHWORM JIM	(VIRGIN)
▼	10	SUPER PUNCH OUT	(NINTENDO)

SNES

Per nulla disturbato dalle ambizioni di *Super Bomberman 2* che guadagna posizioni su posizioni ogni mese, il pacifico gorillone della Nintendo mantiene placido il primo posto. Di tutto rispetto le tre new entry di questo numero: cercate di non farvele scappare!

MEGA CD

	#	Titolo	Casa
◆	1	SOUL STAR	(CORE DESIGN)
▲	2	LETHAL ENFORCERS 2	(KONAMI)
▲	3	BATTLE CORPS	(CORE DESIGN)
▼	4	PITFALL-THE MAYAN ADVENTURE	(ACTIVISION)
✪	5	BC RACERS	(CORE DESIGN)
▲	6	BRUTAL: PAWS OF FURY	(GAMETEK)
▼	7	DUNGEON MASTER 2	(JVC)
✪	8	SNATCHER	(KONAMI)
▲	9	EYE OF BEHOLDER	(F.C.I.)
▼	10	STARBLADE	(NAMCO)

MCD

Piuttosto statica la classifica mensile per Mega CD: mantiene la pole position lo sparatutto della Core Design. Della stessa casa, fa il suo debutto in "società" il simpatico *BC Racers*, bizzarra rivisitazione dei giochi di guida nel mondo di *Chuck Rock*. Da segnalare anche il violentissimo GdR Konami: *Snatcher*.

GAMEBOY

	#	Titolo	Casa
◆	1	DONKEY KONG '94	(NINTENDO)
✪	2	MONSTER MAX	(TITUS)
▲	3	ROAD RASH	(EA)
▲	4	WARIOLAND	(NINTENDO)
▼	5	POWER RANGERS	(BANDAI)
✪	6	THE FLINTSTONES	(OCEAN)
▼	7	TETRIS 2	(NINTENDO)
▼	8	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
✪	9	WARIO BLAST	(NINTENDO)
▼	10	PROBOTECTOR 2	(KONAMI)

GB

Ben tre nuove proposte vivacizzano la chart dedicata al portatile più diffuso del mondo: tra queste, brillano per giocabilità e originalità il simpatico *Monster Max* della Titus, nonché l'ennesima avventura nel mondo di Super Mario: *Wario Blast* . A quando l'atteso seguito di Donkey Kong?...

3DO

#	Titolo	Casa
1	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
2	ROAD RASH	(EA)
3	AD&D SLAYER	(SSI)
4	THE NEED FOR SPEED	(EA)
5	ALONE IN THE DARK	(INFOGRAMES)

3DO

Debutta questo mese la classifica per la console di Trip Hawkins. Al momento, appare indiscussa l'assoluta sovranità dell'EA (e c'era d'aspettarselo) che si impone con ben tre titoli sulle cinque posizioni disponibili. Un caso, o forse una semplice coincidenza? Ai posteri l'ardua sentenza!

I CONCORSI STUPIDI DI GAME POWER

Siete stufi delle solite baggianate che infestano, da qualche tempo, le pagine di questa rubrica? Fatele anche voi! Dal prossimo mese infatti, partirà uno dei concorsi più demenziali mai apparsi su un periodico italiano: "La Classifica dei Lettori". Inviateci la vostra personale classifica, accompagnata da tutti i vostri dati anagrafici e, eventualmente, da una fotografia dell'autore nella posa più stravagante e bizzarra che vi riesce. La classifica più divertente verrà pubblicata, insieme ai dati dell'autore e alla fotografia. Scegliete voi l'argomento: dai "10 Videogiochi più stupidi della storia" ai "10 Giochi riguardanti il cibo", tutto fa brodo, purché non violi il comune senso della decenza e del buon gusto. Attenzione, al fortunato vincitore andrà, oltre che la gloria e la diffamazione imperitura, un succulento abbonamento alla vostra rivista di videogiochi preferita, purché abbia per iniziali le lettere G. P. Inviate i vostri obbrobr... ehm lavori a: "Top 10, Le classifiche di Game Power-Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano".
Buon lavoro e Buona fortuna!

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI !

Il mondo della pubblicità si sta finalmente accorgendo del fenomeno videogiochi! Abbiamo quindi ritenuto opportuno stilare la classifica dei cinque giochi più "pubblicitari" del mondo...

1. Adidas (FIFA Soccer)
2. Chupa Chups (Zool)
3. 7-up (Cool Spot)
4. McDonald (Global Gladiators)
5. Coca Cola (Olympic Gold)

Si ringrazia Newel (MI)

GAME FLASH

KASUMI NINJA

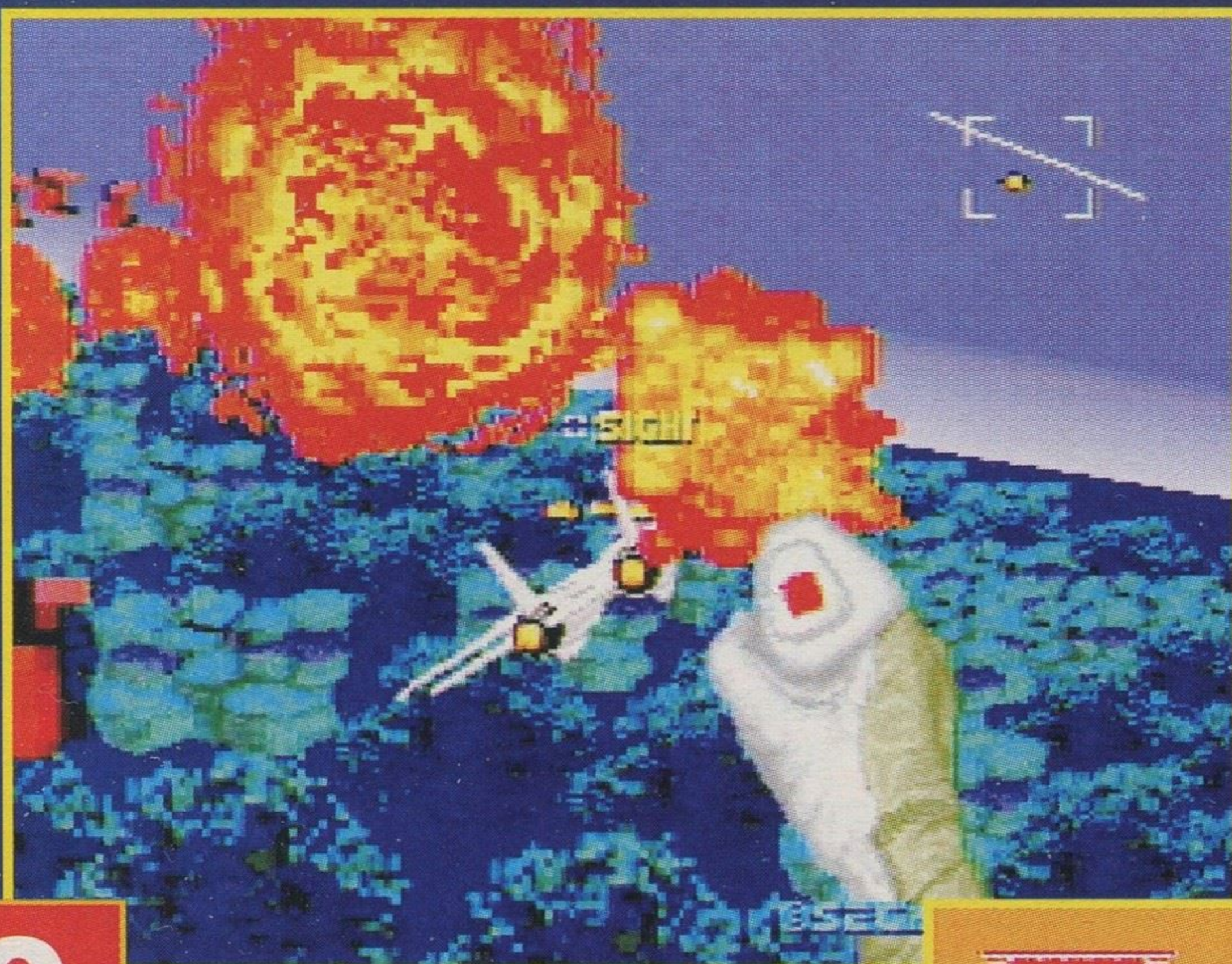
1/2
SI
7
8
1

ATARI · JAGUAR · PICCHIADURO

Atteso da mesi dalla totalità dei possessori di Jaguar, è finalmente arrivato *Kasumi Ninja*, il primo picchiaduro per il sistema da gioco californiano. Il risultato è contraddittorio: di fronte a un aspetto grafico molto invitante non è possibile non citare qualche pecca di giocabilità. I colpi eseguibili sono tanti e fantasiosi (ma impiegherete ore per imparare a fare le mosse speciali e quelle finali), gli sprite ottimamente digitalizzati e il sonoro molto buono. Tuttavia il gameplay non è all'altezza dell'aspetto esteriore, forse per colpa dello scomodo comando del Jaguar: i lottatori rispondono ai comandi con una frazione di secondo di ritardo e l'alluvione di sangue presente non basta a sanare la succitata pecca. *KN* piacerà più agli amanti di *Mortal Kombat II* (pur restandone una pallida imitazione) che non a quelli di *SSFII*, del quale non possiede assolutamente lo spessore tecnico/tattico.

55

AFTER BURNER

1
SI
6
6
5

SEGA · 32X · SPARATUTTO

Il 32X viene gestito dalla Sega con una politica quanto meno contraddittoria; da una parte, infatti, questo hardware viene pubblicizzato come il "next level" dell'evoluzione videoludica; dall'altra viene accompagnato da pezzi di software sulla cui scatola campeggia in bella mostra un marchietto colorato che recita: "Arcade Classic". Era il caso di *Space Harrier*, ed è il caso di questo *After Burner*. Entrambe sono conversioni di coin-op di un paio di lustri fa, a cui tutti siamo affezionati, ma che nulla hanno a che fare col futuro dei videogiochi. *After Burner* in particolare, che ci era già stato propinato in versione MD e MCD, offre qui una performance decisamente migliore che nelle due apparizioni precedenti (e ci mancherebbe altro...), ma non per questo può giustificare l'acquisto di un 32X. La struttura di gioco è sempre la stessa: ci troviamo ai comandi di un F-14 con l'obiettivo di penetrare nello spazio aereo nemico per distruggere tutto quello che ci capita nel mirino. A disposizione abbiamo un cannoncino che spara proiettili leggeri (con munizioni infinite) e missili teleguidati a ricerca calorica; una volta puntata la coda di un aereo nemico basterà attendere il segnale di "lock" e premere il pulsante di fuoco: a questo punto i missili seguono il calore del reattore e lo abbattono infallibilmente. Nelle situazioni di emergenza è possibile tirarsi fuori d'impiccio eseguendo una manovra di "roll" (rotazione lungo l'asse longitudinale) o innescando i postbruciatori: gli afterburner, appunto, da cui il gioco trae il nome.

60

Anche questo mese vi proponiamo tre giochi recensiti in pillole: Kasumi Ninja dell'Atari per Jaguar, After Burner della Sega per Mega Drive 32X e Top Gear 3000 della Gremlin per Super Nintendo. Arrivederci al mese prossimo!

Giocatori	1/4
Continua	SI
Grafica	6
Sonoro	6
Livelli di difficolta'	1

TOP GEAR 3000

GREMLIN·SNES·GUIDA

Il capostipite dell'albero genealogico di *Top Gear 3000* è un titolo che molti anni fa ha spezzato il cuore a tutti gli amighisti appassionati di giochi di guida: si tratta del mitico *Lotus Esprit Turbo Challenge*. Nell'operazione di conversione per Super Nintendo il nome si è tramutato, per motivi commerciali (il contratto di sponsorizzazione Lotus riguardava infatti solo i computer), in *Top Gear*. I primi due episodi sono usciti sotto etichetta Kemko, questo terzo, che però non ha nulla a che fare col *Lotus 3* uscito per Amiga, è pubblicato direttamente col marchio Gremlin. Il concept originale è stato completamente snaturato e ora vede come protagoniste vetture futuristiche che si sfidano in un ambiente fantascientifico (siamo infatti nel 2967, da cui il "3000" del titolo). Il gioco offre un dignitoso Mode Seven e si caratterizza più che altro per la possibilità di giocare in quattro, sempre che si abbia un Multitap, in un esclusivo split screen a croce. Il risultato è interessante, ma la qualità complessiva del gioco appena sufficiente.

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO 3DO + 2 joypad + 4 CD Mod. Pal. L. 800.000.
Andrea - tel. 049/9900532 ore serali

VENDO SNES + 2 joypad + adattatore universale + i seguenti giochi: *NBA Jam, Rise of the Robots, Donkey Kong Country, Power Drive, Street Racer, Indiana Jones, Perfect Eleven, G-Gundom, Art of Fighting 1* e *2* + tutti gli RPG per SNES e oltre 50 titoli. Vendo solo in blocco a L. 1.400.000 trattabili. Emiliano - tel. 0187/493421

VENDO Neo Geo CD + 2 joypad + *Samurai Spirits* a L. 600.000.
Walter - tel. 0444/910733 ore serali

VENDO SNES Pal nuovissimo con due pad presa scart e un gioco a L. 250.000 trattabili. Salvatore - tel. 0923/841344

VENDO causa errato acquisto *Choplifter III* per SNES (Pal) a L. 100.000 oppure lo scambio con uno dei seguenti giochi sempre per SNES (Pal): *Topolinomania, Stunt Race Fx, Secret of Mana, Street Racer, Pop'n Twin Bee II*. Andrea - tel. 0824/967992

Causa passaggio PC VENDO SNES Usa + scart + 2 joypad + adattatore Usa-Jap. + i seguenti giochi: *Super Mario, Street Fighter II Axelay, Super Aleste, Valken, Final Fantasy II, Magical Quest* (Topolino), *Ghost'n Goblins I, Super Mario Kart* a L. 750.000 + in omaggio ragalo NES + 2 joypad + Game Section Z. Tutto come nuovo con imballaggi originali.
Andrea - tel. 075/44953 ore pasti

VENDO Neo Geo con due joystick a L. 270.000, vendo anche un PC Engine - GT con 4 giochi a L. 500.000 il tutto in ottimo stato. Michele - tel. 071/949232

VENDO per 3DO Goldstar: *Crime Patrol + Game Gun + Rebel Assault* L. 150.000 non trattabili.
Dario - tel. 0172/412378 ore pasti

VENDO/scambio cartucce per SNES e Game Boy. Vendo Neo Geo con 6 cartucce fra le quali: *Fatal Fury Special* e *World Hehoes Jet* a L. 700.000.
Fabio - tel. 0571/632740

VENDO i seguenti giochi per SNES: *Ghoul Patrol* (75.000), *Knights of the Round* (75.000), *Road Runner* (65.000), *Megaman X* (80.000) e per Neo Geo (cartucce), *Samurai Shodown* (170.000), *3 Count Bount* (70.000), *Soccer Brawl* (70.000), *Memory Card* (50.000).
Alessio - tel. 0961/745357 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per Mega Drive: *Mortal Kombat* L. 40.000, *Jurassic Park* L. 40.000, *Sonic 1* L. 20.000, *Sonic 2* (Jap) L. 30.000, *Fifa Soccer* L. 40.000, *Street Fighter II S.C.E.* L. 40.000, *Tazmania* L. 30.000, *Quackshot* L. 30.000, *Shining in the Darkness* L. 40.000, *Kid Chameleon* L. 30.000, *Andre Agassi Tennis* L. 30.000. Alessio Sandoli - via Donizetti, 15 - Vicenza - tel. 0444/563626 ore pasti

VENDO programmi per 3DO a metà prezzo. Giordano - tel. 0422/712591

VENDO cartucce per Super Nintendo, Super Famicom a disposizione molti titoli tra cui *Super Mario All Stars, Royal Rumble, Fatal Fury 1, 2 & Special, Street Fighter II Turbo, Super Mario World, Super Baseball 2020, Dead Dance*, per Nintendo, a disposizione oltre 100 titoli; per Lynx Atari, a disposizione oltre 30 titoli. Titoli e prezzi interessanti.
Luciano - tel. 010-219686 ore serali

VENDO Mega Drive e 6 giochi (*Sonic 1 e 2, SSFII, Road Rash, Quack Shot, Super Monaco GP*) in blocco o separatamente inoltre scambio giochi per Sony PSX. Enrico - tel. 030/3773270 dalle 14 alle 17

VENDO Micro Genius (perfettamente compatibile con tutti i giochi Nes) con pistola, 1 joypad, cavo di collegamento deviatore del segnale TV/antenna, trasformatore e 6 giochi (2 cartucce Nes e 4 in memoria della console) tutto perfettamente funzioante, vendo a L. 150.000. Vendo vecchi numeri di Consolemania, Game Power, CVG e Tutto Modellismo da L. 1.000 a L. 2.500. Attilio - tel. 0421/61253

VENDO SNES (Usa) + 2 joypad + convertitore + *Donkey Kong Country, Mortal Kombat II, Stunt Race FX, Soccer Shootout, Street Fighter II Turbo, NBA Jam, Super Mario Kart, F-Zero, Super Tennis, Parodius, Super Bomberman* a 850.000 oppure solo i giochi senza *Soccer Shootout* a 650.000. Tratto il tutto per lo scambio con un Sony Playstation o un Sega Saturn. Solo zona Milano. Gabriele - tel. 02/3554613 dalle 14 alle 17

VENDO 3DO con imballi originali, 2 joypd, interfaccia professionale scart + 8 CD (tra cui: *SSFT II, The Need for Speed, Shockwave, Fifa Vr Stalker* ecc.). Tutto a L. 1.200.000.
Enrico - tel. 071/9199404 ore pasti

VENDO SNES americano con cavi, 2 joypad, un joystick Megamaster I, adattatore per 4 giocatori e per le cartucce europee, con moltissimi giochi a prezzo da concordare, possibilmente in blocco. Vendo inoltre Game Boy con Tetris a 100.000 Lire, M-Cd giapponese a 300.000, 2 giochi GG a 40.000, Thunder Force IV per MD giapponese a 30.000, computer 16 bit Atari St 1040 con mouse, giochi, cavi e programmi a 50.000, 43 riviste CM, CVG, GP, SC, K, Z a 50.000. Compro Sony Playstation e console varie a ottimi prezzi.
Mirto - tel. 049/794174

VENDO Atari XE, Sega Master System II + relativi giochi. Inoltre vendo cassette super Nintendo e Game Gear. Materiale a buon prezzo. Mauro Tonda - tel. 0141/721029 ore pasti

VENDO/compro/scambio giochi per SNES, GG, GB tra cui *Donkey Kong Country, The 7th Saga* e molti altri. Cerco *Cannon Fodder, Fifa 95, International Soccer Superstar* e altri. Max serietà. Annuncio sempre valido. Gianni - tel. 0776/891404 - Patrizio - tel. 0776/891404

VENDO Neo Geo CD (1 mese di vita) con: *The King of Fighters '94, Samurai Shadow 2, Super Side Kit 2, Fatal Fury Special* + 1 pad + 1 joystick a piattaforma. Tutto compreso a L. 1.200.000. Massima serietà.
Daniele - tel. 051/561145 dalle 16.30 alle 19.30

VENDO i seguenti giochi per Mega Drive: *Moonwalker* L. 30.000, *Wonder Boy III* L. 30.000, *Streets of Rage* L. 30.000, *Golden Axe* L. 40.000, *Tiny Toon* L. 40.000, *Chester Cheetah* L. 40.000. Stefano - tel. 02/6453035

VENDO SNES Pal più le seguenti cartucce: *Donkey Kong Country, NBA Live 95, Fifa Int. Soccer, Power Drive*. Vendo inoltre MD e GB con molte cartucce.
Andrea - tel. 0823/950692 ore pasti

VENDO/compro e scambio software per 3DO, Neo Geo, SNes, Megadrive a disposizione numerosissimi titoli, *Super Street Fighter 2, Pitfall, Windjammer, Street Racer* e altri titoli. Nicola - tel. 0883/613562 ore pasti

VENDO SNK Neo Geo, meno di un anno di vita, completo di joystick, cavo scart + *King of the Monster 2 + Super Sidekick + Fatal Fury* il tutto a L. 600.000. Vendo Super Famicom + 2 joypad + scart + 14 giochi (tra cui *NBA Jam, Super Scoope, Alien* e altri), il tutto a L. 650.000 trattabili, anche singolarmente.
Michele - tel. 0521/873000

VENDO causa doppio regalo Neo geo CD + joypad + 10 giochi tra i quali: *Samurai Shodown 2, Agg. of Dark Kombat, King of Fighters '94* ecc. Tutto a sole L. 900.000.
Gianni - tel. 0541/933322 ore pasti

VENDO Game Gear + TV Tuner + cavi + 7 giochi tra cui: *Mortal Kombat, Wonder Boy, Street of Rage 2, Sonic 2* ecc. Vendo inoltre Mega Drive + 2 joypad 6 tasti + giochi.
Michele - tel. 0883/589018

VENDO Mega CD II europeo + *Solfeace* a L. 230.000, console Mega Drive II europeo a L. 140.000 con 2 joypad. Vendo inoltre la cartuccia *Earth Worm Jim* (Eu) per MD a L. 70.000 e il CD *Dragon's Lair* americano a L. 60.000. GianFulvio - tel. 0141/721398 ore pasti

VENDO Sega Master System II, ancora in garanzia, + i seguenti titoli: *California Games, Alien Syndrome, Il re Leone, Moonwalker, The Cyber Shinobi* ed altri + in regalo la pistola Light Phaser a L. 250.000; o vendo i singoli giochi a L. 30.000 cadauno. Massimiliano - tel. 045/8007612 dalle 13.10 alle 16.20

VENDO Neo Geo SNK ancora imballato + 2 joystick + 13 giochi tra cui: *Top Hunter, World Heroes 2, 3 Count Bout, Fatal Fury, Sengoku 2, Art of Fighting, King of the Monsters 2* e altri. Al prezzo di L. 1.300.000 se in zona Torino - Vercelli posso consegnare di persona.
Alessandro - tel. 0161/421050

VENDO per Megadrive europeo molte cassette tra cui: *Fifa Soccer, Street Fighter II, Turtles the Hyperstone Heist* e altre. Zona Genova e dintorni.
Ferruccio - tel. 010/383369

VENDO/scambio giochi SNES tra cui *Power Driwe, SFII*. Cerco particolarmente *Super S.F. II, MK II* e *Fatal Fury Special*. Annuncio valido solo per Milano e provincia.
Damiana - tel. 02/26111672 dalle 13 alle 15 o dalle 19 alle 20

VENDO Megadrive 2 pal completo di imballaggi originali, alimentatore, 2 joypad, otto giochi (tra i quali *Aladdin, Fifa Soccer, Rocket Knight, Sonic...*) e predisposizione per cartucce giapponesi a L. 499.000.
Luca - tel. 045/8031321 ore pasti

VENDO copie Game Power dal n° 14 al 33 + Help '94 L. 50.000 in blocco.
Diego - tel. 081/5306877 ore pasti

VENDO giochi per Game Boy con scatola e tutto, nuovi a L. 30.000. Annuncio sempre valido, al limite cambio. Tel. 011/7391241 ore pasti

VENDO SNes con 2 joypad + alimentatore + adattatore universale (ital. usa, jao.) e 6 cartucce: *Super Mario World, Street Fighter 2 Turbo, Star Wing, Legend of Zela, Super Aleste* e *Populous 2*. Inoltre vendo per Nes 9 giochi in blocco a L. 200.000 tra cui: *Maniac Mansion, Star Wars, Silent Service, Duck Tales* e altri. Annuncio sempre valido. Marco - tel. 011/3297026 dalle 20 alle 21

VENDO Sega Mega Drive con due pad, joystick con turbo fuoco regolabile, converter che adatta le cassette del Master System al Mega Drive, con due cassette Master System, ed in fine 29 cassette Mega Drive, il tutto a sole L. 1.500.000; per chi compera il tutto avrà in regalo *Mortal Kombat 2* per SNES, o con l'aggiunta di L. 50.000 il Game Gear con cavi per collegare la console alla presa della corrente di casa e *Batman il ritorno*. Andrea - tel. 0383/83985 dalle 18 alle 22

VENDO 3DO (5 mesi di vita) completo di imballo e di tutti i cavi necessari + modulatore Pal + trasformatore + 2 joypad + 1 pistola + 30 giochi tra cui: *Super Street Fighter 2, Need for Speed, Samurai, Mad Dog 2, Road Rush* a L. 1.700.000. Vendo anche *Tetris* per Game Boy a L. 35.000.
Federico - tel. 02/9055625

VENDO 32X + *Virtua Racing Deluxe* (europei) come nuovi e ancora in garanzia in blocco a L. 500.000 trattabili. Vendo inoltre *Mortal Kombat 2* per MD come nuovo a L. 50.000.
Tiziano - tel. 0825/438165

VENDO Console 3DO con un joypad e cavo alimentatore più convertitore NTSC TO Pal. Inoltre ci sono allegati i seguenti CD Rom: *Dragon's Lair, Total Eclipse, Jurassic Park e Crush and Burn* più il sempler CD. Tutto come nuovo un mese di vita, vendita causa errato acquisto. Tutto questo a sole 700.000 trattabili. Andrea - tel. 0362/991732 tranne la mattina

VENDO Sega 32X pin *V.R. De Luxe* + un Mega Drive con 3 joypad + i seguenti giochi: *Fifa, Golden Axe 2, Street Fighter 2, Earth Worm Jim* il tutto a L. 550.000. Trattabili. Cerco Sega Saturn.
Alberto - tel. 035/684008 dalle 19.30

VENDO per Mega Drive le seguenti cassette a L. 25.000 cadauna: *Super Hang-On; Galaxy Force II, Dynamite Duke, Super Monaco GP*. In ottime condizioni. Pietro - tel. 0934/575841

VENDO i seguenti titoli per Mega Drive: *Fifa International Soccer* (L. 50.000), *Ghouls 'n' Ghost* (L. 25.000), *F1* (L. 25.000), oppure scambio tutti e tre con *Sensible Soccer* o *Virtua Racer* per Mega Drive. Oscar - tel. 0341/830482 dalle 19 alle 21

VENDO Neo Geo CD + *The King of Fighters '94* e *Samurai Shodown 2* a L. 1.000.000 trattabili. Inoltre vendo Mega Drive + 7 giochi a L. 170.000 e un SNES (Usa) + adattatore, *Actraiser 2, Zelda 3* e *Goemon* a L. 285.000. Annuncio sempre valido. Massima serietà. Gianluca - tel. 0125/57320

VENDO Sega Mega Drive, Game Boy, Game Gear con numerose cassette anche ultime novità. In blocco console e giochi oppure solo i giochi. Acquisto in blocco grosso sconto!
Fabio - tel. 02/67073435

VENDO Sega Mega Drive 2 + 1 joypad 6 pulsanti + 1 joypad 3 pulsanti + *Street Fighter 2 S.C.E., Mortal Kombat 1* e *2* + adattatore universale Megakey 2 + *Golden Axe 2* + *Sonic* versione giapponese a L. 450.000 trattabili. Tutto usato poche volte e con imballo originale. Antonio - tel. 02/5061380

VENDO Nintendo 8 bit come nuovo + 2 joypad infrarossi + pistola zapper + Game Genie + tappeto Family Fitness + 46 cartucce giochi originali tutto in blocco L. 1.200.000 trattabili.
Marco o Guya - tel. 02/4989280

VENDO i seguenti giochi per Sega Mega Drive (tutti in ottimo stato): *Evander Holyfield's* L. 25.000, *Rastan Saga II* (Jap) L. 20.000, *Shadow of the Beast* L. 20.000, *Fatal Fury* L. 50.000, *Sonic* L. 15.000, *CrossFire* L. 15.000, *Mercs* L. 20.000, *Hell Fire* L. 35.000 e molti altri. Erminio - tel. 0882/473527 dalle 14.30 alle 18

VENDO MD Pal + 2 joypad + 5 ottimi giochi. Tutto in ottimo stato a L. 300.000. Max serietà.
Filippo - tel. 06/9364539

VENDO *Doom* per 32X a L. 110.000 sistema Usa NJC (genesis).
Carlo - tel. 010/3993071 - 0336/251290

VENDO per SNES: *Mortal Kombat II, Dragon Ballz II* e *Hokutono Ken 7*, posso scambiarli o con *World Heroes II* o *Hokutono Ken 8* o con *King of Fighters 94* se è stato trasformato per SNES. Marco Caruso - via Malta, 39 - 93100 Caltanisetta

VENDO l'OAV dei Cavalieri dello Zodiaco (Manga Video n° 1, da anni esaurito) in perfetto stato a L. 65.000 trattabili. Vendo inoltre Comics e Manga da quattro anni a questa parte a prezzi stracciatissimi.
Tommaso - tel. 0825/447877

VENDO per Game Boy il gioco *Super Mario Land 2* a L. 35.000.
Antonio - tel. 089/333342

VENDO SNES europeo + 2 joypad + convertitore giochi americani e giapponesi e 8 giochi a L. 500.000. Annuncio valido per Milano.
Gabriele - tel. 02/48019721

VENDO le seguenti cartucce per SNintendo: *Earthworm Jim* (Usa un mese di vita) L. 120.000, *Mega Man X* (Jap) L. 70.000, *Black Thorne* (Usa un mese di vita) L. 90.000. In più vendo Game Power dal n° 15 al n° 34 (escluso il n° 16) e Console Mania dal n° 2 al n° 31 più il n° 37. Tutte queste riviste al prezzo di copertina (dalle L. 4.000 a L. 5.000 l'una). Ema - tel. 0185/324665 dalle ore 19.15 in poi

CERCO

CERCO la soluzione di *Landstalker* per Megadrive in italiano. Cerco inoltre RPG/Advant. per Megadrive con istruzioni italiano (*Y's III, D. e D. Warrior of Etern Sup. Lord of the Rings, Fantasy Star IV, Shining Force II, Soleil* ecc.).
Gaetano Mungo - c.so Colombo, 4/13 - 17100 Savona - tel. 019/820359

CERCO numeri "Game Power" 1, 2, 19. Anche altre riviste. Scambio cartucce SNES. Vendo Nes 8 bit 2 joystick, pistola, 7 bellissimi giochi L. 300.000. Annuncio sempre valido.
Tel. 0575/594556 dopo le 20

Sono disperato: CERCO una qualsiasi edizione di *Street Fighter* per il Mega Drive. Federica - tel. 031/766497 ore serali

CERCO cartucce per SNES: *Lufian, Sim City, Hagane, Soccer Shoot Out, Perfect Eleven, Illusion of Gaia, Super Punch Out* e altri.
Alex - tel. 0187/494145

SCAMBIO

SCAMBIO Neo Geo CD + 4 CD + 2 joypad + cavo scart con un 3DO con almeno un gioco tra questi: *Rebel Assault, S. Street Fighter II, Fifa Soccer*.
Luca - tel. 0734/224174

SCAMBIO per SNES la seguente cartuccia *Bubsy I* (senza custodia) con *Super Mario Kart*.
Daniele - tel. 0423/859275 ore pasti

SCAMBIO per SNES i seguenti giochi: *Lemmings, Zombies, Pilotwings, Zelda, Super Ghouls'n'Ghosts, Super Rype, Super Mario World, Super Castelvania IV* (tutti italiani) e *Ultima VI: The False Prophet* (Usa) con altri giochi preferibilmente: *Street Racer, Power Drive, Ultima: The Black Gate, Secret of Mana, Donkey Kong Country* o altri RPG, sia versione italiana che Usa. Astenersi perditempo.
Armando - tel. 0982/75265 ore pasti

SCAMBIO i seguenti giochi: *Robocop vs Terminator, Sensible Soccer* con *World Cup Usa '94* e *Lion King* per Game Gear. Marco - tel. 0341/284647 dalle 20 alle 22

CONTATTI

Stupendo il 3DO Interactive club sta nascendo e tu ragazza/o potrai farne parte, basterà la tua simpatia e la tua voglia di divertirti. Scrivi a: Massimo Narici - via F. Maritano, 67122 - 16161 Genova

Si Gioca Gratis!

Bene... Ora che, grazie al titolo, sono riuscito ad attirare la vostra attenzione, devo molto simpaticamente avvertirvi che è sbagliato: avrei dovuto dire "si *giocava* gratis", dato che la fiera di cui vi parlerò c'è già stata. Più precisamente, si tratta della settima edizione della ENADA di Primavera, a Rimini.

Per chi ancora si chiede cos'è, si tratta della Esposizione Nazionale Apparecchi Da Attrazione: e cioè videogiochi, flipper, distributori di caramelle e altri essenziali oggetti tipo simulatori di motorino.
L'esposizione è aperta agli operatori del settore, che possono così vedere in anteprima le ultime novità, e iniziare a mettere da parte i soldi per gli acquisti dell'imminente stagione estiva. Soldi che, tra l'altro, non sono nemmeno pochi: un flipper americano della terza generazione nuovo di zecca costa intorno agli otto milioni di lire. E la terza pallina, nemmeno te la meriti!
Iniziamo con l'ultima novità... Ehm, non era poi così una novità! Si tratta di *F15 Strike Eagle* della Microprose che, come pochi di voi sapranno, oltre che per i computer da casa uscì anche in versione coin-op, riscuotendo un tale successo che la Microprose ne produsse solo pochi esemplari, promettendo inoltre di non tentare mai più la fortuna nel settore dei giochi arcade. Questo giochillo di qualche anno fa se ne stava solo soletto in uno stand dimenticato da tutti, e quindi ho pensato di dargli una piccola soddisfazione fotografandolo.
Lo stand più gremito di pubblico era sicuramente quello della Tecnoplay, casa importatrice ufficiale di Sega e Atari, che esponeva il nuovissimo Sega Rally, con Lancia Delta Integrale (che si conferma la macchina più scelta dai giocatori). Inoltre, gareggiando su quattro *Daytona Deluxe* installati nello stand, con tanto di telecamera che riprende i concorrenti durante la gara e sedili semoventi, si potevano vincere magliette e

I diversi tipi di cabinati di *Sega Rally*, ultimo grido in fatto di giochi di corsa grazie anche all'introduzione della Lancia Delta Integrale fra le auto disponibili.

Ammirate, o fortunati lettori di Game Power, questa meravigliosa immagine del coin-op di *Night Warriors*, ovvero il seguito di *Darkstalker*!

Sopra, un'altra immagine dei cabinati di *Sega Rally*. *A fianco*, l'altra grande novità Sega: *Virtua Striker*.

adesivi. Ma le vere novità erano due prototipi in anteprima internazionale: il flipper Sega *Baywatch* dalla ottima grafica (di cui nun ce ne frega 'gnente, NdApecar), ispirato alla omonima serie televisiva, e l'incredibile *Virtua Striker*, il nuovo simulatore di calcio. Prima di giudicarlo il migliore gioco calcistico del decennio, aspettiamo però di confrontarlo con la versione poligonale attesa dalla Konami per quest'autunno...

Passiamo ora allo stand NOVA... Questo grosso importatore tedesco è l'esclusivista per l'Europa della Midway, produttrice tra le altre cose dei flipper Bally/Williams e di giochilli tipo, per intenderci, *Mortal Kombat III*. Mi dispiace, ma quest'ultimo non era disponibile... In compenso, c'era *Killer Instinct*, il primo e, al momento, unico videogioco con all'interno un disco fisso Seagate da 120 Mb. Ho ovviamente provato a collegarlo al mio portatile ma mi dispiace, non è in standard DOS! I flipper proposti erano il *Dirty Harry*, da un film in arrivo anche in Italia, con Clint Eastwood, e il *Theatre of Magic*, un pinball non su licenza (incredibile!) ma bellissimo, ambientato nel mondo della magia e pieno di effetti speciali, tipo sparizione dei gettoni, moltiplicazione dei crediti, aumento dei punteggi, ecc.

Altro giro, altro regalo: alla Novarmatic, esclusivista Taito, oltre a una videocassetta con alcune immagini del prossimo *Dangerous Curves* (una guida contemporanea per due giocatori, alla *Lucky & Wild*), c'era un gradito ritorno: *Elevator Action Returns*, appunto. Vi ricordate l'originale? Qui si può giocare anche in due contemporaneamente, aiutandosi a vicenda, nel tentativo di liberare i soliti grattacieli dai soliti terroristi.

Camminando, camminando si arriva poi allo stand Elettronolo: oltre ai flipper Gottlieb, la cui ultima proposta è lo *Stargate*, ispirato ovviamente all'omonimo film con Kurt Russell, c'erano quattro *Ace Driver* collegati insieme in versione extra lusso, con sedile semovente e copertura in pelle degli avversari battuti; poi si notava, riuscendo a superare la folla, intendo, il *World PK Soccer* della Jaleco. Qui si tratte di un simulatore di calci di rigore; bisogna prendere a calci un pallone fissato alla macchina, che ci dirà la velocità del tiro e se siamo riusciti o meno a fare gol. Non mancava, poi, la solita fila per giocare a *X Men - Children of the Atoms*...

Nel retro, nascosto agli occhi indiscreti, in un mobile provvisorio, c'era un'anteprima Capcom molto appetitosa (e non si tratta di *Street Fighter Legends*.): il

Qui a fianco potete ammirare un fortunato visitatore della settima edizione dell'ENADA mentre prova il nuovo simulatore calcistico della Sega, *Virtua Striker*. I personaggi in queste pagine si riferiscono a *Night Warriors*.

seguito di *Darkstalkers*, chiamato *Night Warriors: Darstalkers' Revenge* . Il sequel presenta nuovi personaggi , tra cui Donovan Baine, un enigmatico tipo seguito costantemente sullo schermo da una bambina che regge una bambola dalla testa mozzata. Se vi sembra poco...
Per rilassarmi, niente di meglio di una visita allo stand Gevin, o meglio, al suo accogliente bar. Tutte le novità Neo Geo erano ovviamente presenti: dall'immancabile *Puzzle Bobble* al nuovo *The Next Glory: Super Sidekicks 3*.
Per quanto riguarda *Puzzle Bobble*, il gioco che sta riscuotendo un successo paragonabile solo a quello ottenuto in passato dalla Atari con il suo *Tetris*, tutti lo conoscerete: ci sono i due draghetti Bubblun e Bobblun che lanciano bolle da combinare secondo il colore. Quello che forse non sapete è che, nella versione per il mercato americano chiamata *Bust a Move*, dovrebbe esserci una schermata che invita a spedire una lettera a un certo indirizzo per ricevere in premio una maglietta dopo aver finito il gioco. Fatemi sapere se è vero...
Queste le principali novità che abbiamo visto; fra le altre curiosità ricordiamo:
-*Excelsior* (su licenza della omonima rivista "gusto adulto", e non sto parlando della Fanta amara...), un gioco non troppo originale, interamente prodotto e programmato in Italia, dove distruggendo delle montagne con un martello pneumatico si liberano delle bellissime ragazze (e pure un ragazzo) scarsamente vestite e finite, chissà come, imprigionate nella roccia...
-*Doom* in realtà virtuale (vi infilavano un casco con visore stereo incorporato, vi davano un fucile in mano, e vi mandavano dritti difilati nel mondo del gioco a combattere i mostri)...
-*Dialogos*, inquietante terminale con tastiera simile a uno scafandro per immersioni oceaniche. In realtà si tratta di terminali per collegamento a una non meglio identificata rete telematica per colloquiare con altri utenti in tempo reale. In pratica, un Videotel corredato da una grafica molto migliore, rappresentante chissà perché, sempre e solo delle modelle prese direttamente da giochi tipo *Lady Killer*...
-Flipper: ben 11 in fila, uno di fianco all'altro, in uno stand che vendeva, appunto, pinball usati. Una vera gioia per la vista...

• "Wiz"

Sopra: una sfilata di flipper d'annata. *A fianco*, Hsien-Ko, uno dei nuovi personaggi di *Night Warriors*.

Il Dialogos, un terminale per collegarsi e, appunto, "dialogare" con altri utenti in linea.

La macchina che permetteva di giocare a *Doom* contro un amico, con casco di realtà virtuale e fucile a fotocellula.

GAME OVER

Questo mese abbiamo deciso di far baciare qualcuno di voi dalla cieca dea della fortuna. Compilate la schedina e cercate di trovare i faccioni di Sonic e Mario sotto la dorata copertura della nostra scheda del Gratta e vinci. I risultati delle partite del Totoconsole verranno resi noti a tempo debito.

della FORTUNA

Gratta qui

11889-385

attenzione!
non grattare qui

CONCORSO 35

Toto CONSOLE

	squadra 1ª	squadra 2ª
1	Super Nintendo	3DO
2	Play Station	Mega Drive
3	Saturn	Ultra 64
4	Virtual Boy	32 X
5	Neptune	Saturn
6	Game Gear	Game Boy
7	Super Nintendo	Mega Drive
8	Saturn	3DO
9	Jaguar	Play Station
10	Neptune	3DO
11	Saturn	Play Station
12	Ultra 64	Virtual Boy
13	Play Station	Ultra 64

Game power